
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

ISBN 7-114-04080-6
787114 040801 >

GAME BOY是寿命最长的游戏机
从89年问世已超过十年，在诸多次世代机的夹击下，
至今仍旧生机盎然，
以方便、灵巧、便携行于世。
象一株骄傲的小草，拥有它脚下的一片土地。
GAME BOY又是销量最大的游戏机，
至今全球销量已超过一亿台。
这不但在游戏业，在整个电器业以单一机种取得一亿的
销量也堪称奇迹吧！
“游戏的本质就是好玩”。
GAME BOY没有眩目的色彩而直接锲入这一主题，并因
这一思想而熠熠生辉。我们因而才体悟到：

简单就是美，GAME BOY证明给你看。

ISBN 7-114-04080-6/TP·00125
定价：23.00元（上、下册）

次世代丛书

GB20世纪全书（上）

人民交通出版社

GAME BOY权威读本第5弹

20世纪 GB全书（上）



2001.10

次世代丛书

人民交通出版社

20世纪 GAME BOY 全书

《电子游戏软件》杂志社编著



人民交通出版社

图书在版编(CIP)数据

20世纪GAME BOY全书/电子游戏软件杂志社编著. - 北京:人民交通出版社,2001.9

ISBN 7-114-04080-6

I.2··· II.电··· III.游戏卡——简介

IV.G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第071286号

20世纪GAME BOY全书

《电子游戏软件》杂志社 编

人民交通出版社出版发行

(北京和平里东街10号)

北京新华印刷厂印刷

开本:740×900 1/32 印张:19.75 字数:420千字

2001年10月第一版 2001年10月第一次印刷

ISBN 7-114-04080-6 定价:23.00元(套)

编者的话

1989年GAME BOY发售,此后的十年间,GB曾经面临许多困境,有几次甚至即将折戟沉沙。不过GB凭借她顽强的生命力与口袋中的小怪物们,顺利地跨越了世纪。随着任天堂掌机新掌门GBA的推出,GB即将退出历史舞台。但是GB毕竟是拥有1亿普及量的"怪物"主机其优秀作品不计其数。尤其在我国,GB拥有百万以上的普及量而且GB玩家群还在不断壮大中。我们以前曾经制作了《GAME BOY特辑》、《绝对GAME BOY读本》、《GAME BOY千年珍藏本》和《超GAME BOY特辑》等GB读物,受到了广大读者的好评。近来许多新加入GB游戏行列的玩家强烈要求对20世纪的GB游戏总结出一本书,以满足这些新玩家的要求。我们经过再三考虑,决定总结前三本书的精华内容,为读者推出这套结合经典游戏介绍、GB主机发展史、国内常见经典游戏权威攻略等内容于一身的——《二十世纪GB全书》。对于新玩家来说这本书基本起了一个指路的作用,只有对GB有一定的了解才能选择适合自己的游戏。这本书推出的目的也就在这里。

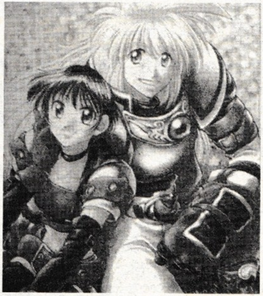
二十世纪的GB的确很精彩。

无类

二十世纪 GAME BOY

大事记

作为一部平安“跨世纪”的游戏机，GB 是所有掌机包括家用机中寿命最长的，而 2000 年 GB 又是有什么大事发生呢，请大家向后翻……



GB 成长的脚步

让掌上型游戏机广为流行的大功臣—— GAME BOY



任天堂为突破 GAME & WATCH 单一游戏而设计的可更换卡匣且方便携带所开发的主机。GB 在 1989 年也因一款俄罗斯方块顺利将它的主机普及量扩大，再加上其他游戏厂商加入，使得 GB 销售量可以说是步步高升。GB 在 1994 年又发售了 GAME BOY Bros，主机外壳颜色增加了红、白、黑、绿、黄、透明等六色供选择。

GB 小型化的先驱——GAME BOY POCKET



在 1996 年又将 GB 主机重新设计，将整台主机小型化也就是所谓的 GAMEBOY POCKET，主机颜色有黑、黄、红、绿、灰、金、银、粉红、亮紫等颜色供选择。这次的小型化使 GB 再次热卖，而这次的外形变化也为 GB 最终定型。

夜里也可以照常进行游戏——GAME BOY LIGHT



在 1998 年针对在夜间玩游戏的光线问题而发售了搭载冷光机能的 GAMEBOY LIGHT，有金、银二色供选择。该机最大的特点就是在夜间同样可以进行游戏，不过实际效果令人失望。目前此型主机已停产，故想收集的人要尽早购买！

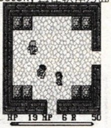
在超任上玩 GB——SUPER GAME BOY

任天堂为了造福 GB 玩家以及推广 GB 软体所以特别推出了此介面，透过 SFC 主机，它可将原本仅局限于 GB 小画面的 GB 游戏播放于电视萤幕上。很遗憾此二款周边只对应 GB 游戏并不对应随后的 GBC 专用软体，另外，二代的界面也仅新增通讯对战的功能。



使世界恢复本来面目——GAME BOY COLOR

接下来在 1998 年任天堂终于将 GB 液晶画面彩色化，并赋予了更高的性能，也就是现在市场最常见的 GAME BOY COLOR，且在软体方面做了调整，让 GBC 的游戏更加的多元化。GBC 主机颜色有红、紫、黄、蓝、透明、透明紫六种色供选择，另外在其他限定版也有多种款式如口袋怪兽及 KITTY 猫及一些限定版样式，但这些在台湾都很难购得，要收集的读者可能要花点时间和钱了。



承继一亿台资产的新世代机—— GAMEBOY ADVANCE

如果还没有买 GB，笔者建议就直接选择 GBA 主机就对了，因为它不但是同系列主机功能最强，且向下相容 GB & GBC 的游戏。本款主机的特色是针对 2D 部分进行了强化，甚至可以表现出 SFC 以上的画面品质，且对于熟悉过去 SFC 时代的软体设计师，可说又给了他们一个表现的机会。



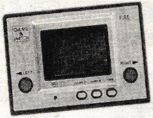
发售日期	主机名称(主机颜色)	价格(日元)
1989.4	GAME BOY	12.500
1994.6	SUPER GAME BOY	9.800
1994.11	GAME BOY.Bros(红、白、黑、绿、黄、透明)	8.000
1995.4	VIRTUAL BOY	19.800
1996.7	GAME BOY PCOKET(黑、黄、红、绿、灰)	3.800
1996.10	GAME BOY POCKET(银)	7.800
1997.4	GAME BOY POCKET(金)	7.800
1997.7	GAME BOY POCKET(粉红)	3.800
1997.11	GAME BOY POCKET(透明紫)	3.800
1998.4	GAME BOY LIGHT(金、银)	6.800
1998.10	GAME BOY COLOR(红、紫、黄、蓝、透明紫、透明)	6.800
1998.11	SUPER GAME BOY2(透明蓝)	5.800
2001.3	GAMEBOY ADVANCE(紫、白、透明蓝)	9.800
2001.4	GAMEBOY ADVANCE(透明粉红)	9.800

硬件·周边

(解明·趣味篇)

最早期的掌上型电玩

相信现在的玩家，对右边的掌上型游戏机，大都会感到怀念吧！一股莫明的感动由心而生。在 GB 还未问市之前，这就是早期的掌上型游戏机，其游戏内容非常的简单，而且相当容易上手，曾经叱咤一时。现在有此“骨灰级”掌上机的玩友该不多吧！



好熟悉的机器，这不就是老爸买的第一部游戏机吗？嗯……感动

同时期发售的软件

在 GB 发售的同时，任天堂公司，为了不使玩家在买了主机而没有软件玩，所以特别在主机发售时，同步发行了四款软件，四款软件分别是一超级玛里奥、打砖块、棒球及麻将。虽然游戏数量不多，但种类却满齐全的。玩家可以就自己的喜好，挑选游戏类别，不过 RPG 玩家可能要叫冤，为什么没有 RPG 的游戏类别。当然也没有格斗类、模拟类、射击类……。面包会有的，请看下面。

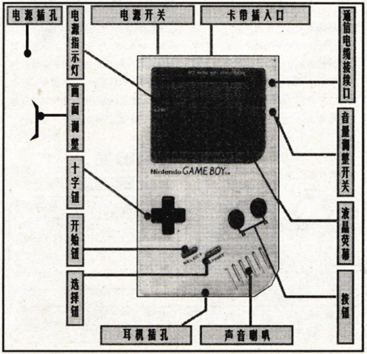


GAME BOY 硬体解析

G.B 硬件规格	
重量	300g
画面尺寸	41.87*45.88mm
CPU	8bit 特制 chip
解析度	144*160 网点
卷轴机能	网点单位

记忆体	4KByte(S-RAM)
内藏电源	单日电池*4
外部电源	专用 AC 变压器
附属品	立体迷你耳机

音源	矩形波,ENVE、LOPE、SWEEP 机能*1,任意波形*1,NOISE*1
立体音源	可任意设定 4 音输出范围



有了发光型 GAME BOY 机 在黑暗的地方也能进行游戏！

玩家们所熟悉的掌上游戏机 GAME BOY，又将有新的机型要推出了！此款增加了背景光源的新机型，已于 1998 年 4 月 14 日推出。



新的“发光型 GAME BOY”机，其最大的特征就在于它可以利用本身所提供的背景光源来使游戏液晶萤幕发光。如此一来，即使是在黑暗的地方，玩家一样也可以进行游戏。除此之外，这款游戏机还备有背景光源切换开关，玩家可以利用这个开关来决定何时开启或是关闭背景光源。

由于使用背景光源会消耗一些电力，因此这款新 GAME BOY 机所使用的电池也由原来的 2 节 4 号电池，变更为 2 节 3 号电池。即使如此，在电池的使用寿命上，新机型还是比普通 GB 多出了 4 个小时左右（使用背景光源功能时）。当然，在所占的体积上，新机型当然也要比普通 GB 大一些。不过，除此之外，在其他方面几乎都没有任何改变。换句话说，玩家仍然可以像往常一样，将 GB 的专用软件拿到发光型 GAME BOY 机上使用。

走到哪里，玩到哪里！！

发光型 GAME BOY 规格表

外形尺寸	长 13.5cm 宽 8cm 高 2.9cm
重量	约 190g(含电池)
使用电池	3 号电池 2 个
电池寿命	使用背景光源时，连续约 12 个小时 不使用背景光源时，连续约 20 个小时

世界终于恢复本来面貌

GAME BOY 步入彩色世界！



GB 玩家的巨大福音，彩色 GAME BOY 终于登场。首先，最值得大家注意的当然是彩色液晶的显示部分。它采用的是由 SHARP 公司所开发出的“SUPER MOBAIRU”液晶画面。由于利用了新式反射彩色萤幕技术，即使是在阳光底下画面也不会因为反射而看不清萤幕，因此不论是在室内或是室外，玩家都可以透过萤幕看到很清晰的画质。另外，由于本机的同时发色数为 32000 色中的 56 色，因此和同样可称之为彩色携带型游戏机的 GG 或是 LINKS 比较起来，本机的色彩数明显地要多出很多。

除此之外，当玩家游玩旧有的黑色液晶游戏时，本机也能提供 10 种以上事先准备好的色彩类型供玩家选择。关于液晶显示的这个部分，任天堂公司本身也做了以下的说明。“采用 SHARP 公司所开发出之液晶画面的理由是，这个液晶画面可以在没有背景光源的情形下，让使用者看到鲜丽的画面。而没有了背景光源，那么电池的寿命便可以延长而且销售的价格成本也可以降低，因此在多方面的考量下，我们决定要开发这么一款机器。当然，我们也希望能借助这个液晶画面，将最好的游戏画面呈现在大家的面前，请大家期待”（任天堂　宣传部）

从很久以前，就有许多人提出希望能玩到具有彩色画面的 GAME BOY，不过由于技术上的问题一直未能实现。然而，如今在突破种种障碍后，玩家的愿望相信也可以因此而得以实现了。

将来还会有更惊人的机种出现吗？

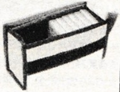
帅劲十足的皮外套

接着为玩家所介绍 GB 的帅劲外套 CASE BOY，在使用上除好看外，更能保护您白色 GB 主机的清洁，并可使 GB 高贵的色泽长时间的保持，又不会造成其操作性的不便，对爱护主机的玩家这绝对是您最佳的选择。这种真皮做的 GB 外套在日本价钱昂贵得让人咋舌。至于中国国内在哪儿有卖，我们还真的从来没有听说过。



最强的周边设备

在 GB 推出至今，市面上充斥了各式各样的周边设备，其项目之多，足以令人眼花了乱，如要样样都向玩家介绍，那可能需要相当的时间及页数，所以在此仅从中截取几样有趣的、好玩的周边产品，让玩家们作为参考。



GB 卡带收集盒，一次可容纳 12 片的 GB 游戏软件，携带方便。

■MARIO'S ON THE LINE



这在 GB 主机上找不出用途，所以它只是由 GB 上延生出来的一项产品。

■JUST FOR GAMES



GB 专用旅游用背包，采用肩带式的携带，方便玩家外出旅游用。

■IT'S A TRAVELIN' BAG



GB 专用，硬盒式整理盒，对常把主机乱扔的玩家，是一项很好的产品。

■THE HARD SHELL

对战用的连接线

这是任天堂公司，特别为 GB 主机开发研制的对战用连接线。

为使 GB 主机不再是独乐了的机台，任天堂公司特别生产的对战线，可使用两部主机连线对战，不只提高游戏机本身的乐趣，更可以增进朋友间的友谊。据我们所知，国内 GB 连线对战已经相当普及。



对战的利器，能使争战变得更和平。

长时间游戏的好伙伴

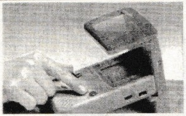


容量加大，欢乐加长。

电玩迷大多会遭遇过，玩 GB 游戏时常会还没记录就没电的困境。在长时间的游戏中，单用干电池是不行的，如果能装备有这个提高电容量的电池盒，那真是好到极点了，可爱的玩家是不是也有同感。

具有灯光效果的放大镜

GB 主机最大的遗憾就是在漆黑的晚上如果没有灯的话，GB 主机就没法玩了，现在有了 LIGHT BOY 就不用发愁了，具备放大效果及灯光的 LIGHT BOY 最适合在暗夜中使用。一位玩友来信说经常拿它当手电筒使用。



加上灯光的放大镜，是 GB 族不可少的配备。

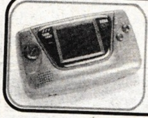
真正意义的便携和丰富的软件
正是掌机致胜法宝！

各类彩色携带型游戏机



LINKS

1989 年 11 月由美国雅达利(ATARI)公司所发售。总发色数为 4096 色，同时发色数 16 色，使用 6 节 5 号电池。这是最早的卡带型掌上机。



GAME GEAR

1991 年 9 月由日本世嘉 (SEGA) 公司发售。总发色数为 4096 色，同时发色数 32 色，。同样是使用 5 号碱性电池，为第一部彩色掌上游戏机。



PCE GT

1991 年 11 月由日本 NEC 公司发售。此机是 PC E 的互换机，最大同时发色数为 512 色，使用 6 节 5 号电池。这部机器性能相当好，但发售不多。

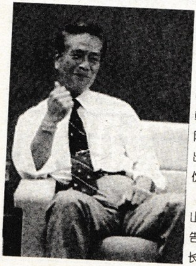


GAME BOY 生父
横井军平物语

他曾经就是——任天堂

横井军平物语

一位为游戏业奉献一生的人
GB 生父横井军平的一生是怎样的呢？
他为任天堂，乃至整个游戏业界带来了什么呢？



长时间担任任天堂开发部长，并创造出 GB 等多种多样轰动性商品的横井军平已经去逝近四年了。在哀悼他英年早逝的同时，让我们再度回顾他一生的功绩吧。

英年早逝

1997 年 10 月 8 日，在京都举行了横井军平的告别仪式，享年 57 岁。

横井担任任天堂开发部长达 30 年，并开发出了 GB 等众多具有轰动性的商品，是任天堂社内首屈一指的企划名人。FC 手柄上的十字键设计也是他的杰作。由此可见，横井军平在任天堂社内的地位确实举足轻重。

1996 年，横井脱离任天堂，自己成立了企划会社“コト”，开始了他的第二次创业，但当他刚刚迈出第一步时，不幸的事情就发生了。

1997 年 10 月 4 日，横井因为交通事故在石川县小松市的医院中去逝。根据 10 月 5 日京都新闻朝刊的报导，横井乘坐的汽车在北陆公路与轻型卡车追尾，横井被弹出汽车后又被再次冲撞，死因是外伤性猝死。

横井的告别仪式上，任天堂的山内溥社长、今西弘史（董事兼广告室室长）、宫本茂（情报开发部部长）等显贵们纷纷出席。在由宫本茂宣读的悼词中说到：“横井部长是唯一能让我称呼他为老师的人，他那种对于事业的态度曾经就是任天堂的全部……”说到这里，宫本茂已是声泪俱下，在场的人也无不为之打动。

下面就让我们看看从游戏业界的黎明期至现在的 32 年间，横井军平在硬件、软件两方面做出了怎样的贡献。

在游戏与小制作中度过了学生时代

横井军平在 1941 年出生于京都，是兄弟 4 人中最小的一个，父亲是化工厂的职员（据说其爱好是频繁的搬家）。从孩提时代起横井就喜欢自己动手做一些小玩意儿。当邻居家是木工时，他便要借来锯子和工具自己制做一些简单的玩具。据说，为了制作半立体背景的火车模型，年少的横井竟因为长时间的捏粘土而晕倒。

与得到成套配件的收音机相比，横井军平还是更喜欢通过自己的琢磨去制作全新的东西，特别是有趣 的东西。

大学时代，他考入了同志社的电子工程学专业。在学跳交际舞和飚车之余，他又开始研究使用老式录音带的汽车用录放机。因此，也可以说横井军平的整个学生时代都是在玩和手工制作中度过的。

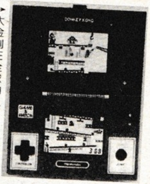
在任天堂的日日夜夜

面临就业的横井在一流企业的招聘会上屡战屡败。1965 年，他进入了本地企业任天堂。虽然当时的任天堂已是国内生产纸牌和花札的老大，但是看看欧美同类公司的经营状况，任天堂也不可能再有什么大发展了。因此，当时正是任天堂探索全新的经营方针的艰辛时代。

“当时朋友们总是问我：在大学学电子工程专业的人为什么会进入生产纸牌和花札的会社呢？其实这连我自己也不明白，我究竟是要到任天堂干什么呢？”

初到任天堂，作为工作监管负责人而被录用的横井并没有什么实际的工作可干。于是，他又开始利用闲暇时间进行一些鱼叉等自己感兴趣的玩具制作。象这样的生活持续了一段时间，直到有一天，正当他专心地摆弄着自己琢磨出来的“魔术手爪”时，被叫到了山内的办公室。当时横井军平原以为会被严厉申斥，可是山内却说出了令他倍感意外的话——“把你那个自己做的玩具商品化吧！作为游戏投入市场……”

以此为契机，这个玩具被命名为“ULTRA HAND”，并正式推向了市场。关于“ULTRA HAND”，比横井早 2 年进入任天堂的今西弘史是这样描述的：



↑大金刚在全球的总销量达 700 万份，是任天堂轰动性作品之一。

“当时社长的方针是尽可能的发挥大家的想象力，把成果尽可能的转化为商品。以纸牌和花札作为事业的支柱，进行其它方面的大胆尝试。”当时的玩具业界是以葛饰与浅草的会社为主流的，后起的任天堂有必要开发其他会社所没有的东西。

对于开发出来的新产品，山内社长都会要求把它作为一种游戏推向市场，而不是单纯的玩具。”

“ULTRA HAND”获得了巨大的成功，横井也由此进入了新设立的开发部，继续各种新型玩具的开发。虽然说起来是一个开发部门，但当初它所属的职员只有今西和横井两个人而已。尽管如此，他们还是从 SHARP 推销来的太阳能电池中得到了启发，开发出了光线枪系列（1970 年）。这当中充满了横井少年时代对枪的憧憬。

由于光线枪的精确性极高，并且射程很远，因此吸引了不同年龄层的消费者，一时间成了轰动性的产品。同时光线枪也是横井思想的最好体现——“从现有的技术出发，进行横向扩展”。

“当时虽然有 CDS 这种最新的传感器面市，但它的敏感程度太低，而且只能在黑暗中使用。那么，如果把太阳能电池当成传感器使用的话，那么即使在白天也能够随意使用。这完全得益于太阳能电池，并非什么最新技术，因此相对廉价。”

后来，光线枪再度发展，并成为了保龄球馆中的大型娱乐设施——“激光打飞碟”。但由于受到当时石油危机的影响，已经到手的订单纷纷告吹，这一娱乐系统最终以大失败而告终。从此，任天堂的苦日子开始了。横井军平也在纸牌和花札日渐衰退的境况中苦苦挣扎。

GW与GB

1977 年，“TV GAME 6&15”的巨大成功令任天堂的窘迫局面出现了转机。此后，横井的一大发明——“GAME & WATCH”同样也成了任天堂完全复兴的至宝。凭借它所带来的轰动，任天堂一举摆脱了过去的所有负债，并使最高销售额从 150 亿日元迅速提高到了 600 亿日元！从此，任天堂踏上了从 FC 到 GB，从 SFC 到 N64 的快车道。

第二年，横井和年轻的设计者宫本茂联手，开始了对过量生产的业务用基板“RADER SCOPE”进



↑横井军平在任天堂期间的发明创造非常多，可以说是多才多艺。

行再利用的研究。凭借横井的丰富经验以及宫本的良好感觉，那个年代的超大作——“大金刚”诞生了。同时，这个游戏也在美国获得了极大成功，成为了支撑美国任天堂的招牌游戏。

“我认为游戏画面的全部都应该是游戏方式的说明及其组成部分。大金刚本来是一个关于大力水手的游戏。我非常喜欢美国的漫画和电影，过去也经常看。假如布鲁托把奥丽芙抓走并跑到画面的上端去了的话，大概谁都想操纵着大力水手到上面把奥丽芙抢回来吧！这就是我当时的感觉。”

当“GAME & WATCH”的热潮告一段落后，横井在进行“光线枪”、“机器人”等 FC 玩具和游戏软件开发的同时，还进行了使“GAME & WATCH”实现软件多样化的研究。其结果是诞生出了世界上第一台黑白便携式游戏机——GAME BOY。虽然在发售之初人们对于 GB 简单的黑白画面不断提出质疑，但在其他会社的便携机以及 SFC 都已寿终正寝的今天，GB 与彩色 GB 仍然保持着良好的销售势头，成为罕见的长期消费热点。

“在游戏系统的开发中，存在着哪种硬件、软件处于主导地位的问题。由于 GB 是便携机，所以当时我把硬件和软件综合起来考虑，将 GB 所有能去掉的东西全部舍弃了。我想，由此制作出来的硬件必定是能够满足玩家需求的，并且是最简单、最单纯的硬件。”

在这之后，横井军平继续以“窥视的乐趣”为设计理念，开发出了有违于史上所有游戏机的“VB”，以及把便携性提高到极限的“GB Pocket”。此后，他在 1996 年 8 年 8 月离开了任天堂，改而成立了新会社“コト”。

这就是不断开发新的娱乐，被称为玩具发明大王的横井军平的一生。

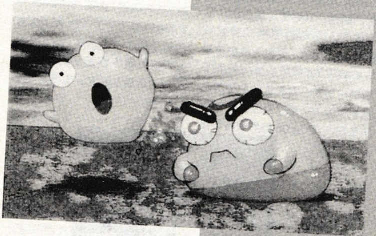


您对口袋妖怪究竟了解多少呢？
要掌握所有情报才能成为口袋妖怪通！！

口袋妖怪

超人气大特集

在这次的特集中，我们尽可能地网罗了“口袋妖怪”的相关知识、情报以及小插曲。初次接触口袋妖怪的玩家只要阅读这期的内容，就可以迈向成为口袋妖怪通的第一步……已经中毒的电玩迷们，还可以体验到更多“口袋妖怪”的乐趣……趁着“金”、“银”发售之机，希望借由这次报导替玩家恶补“口袋妖怪”的相关资讯情报。

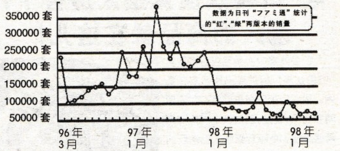




“口袋妖怪”究竟是什么样的游戏？

“口袋妖怪”是在’1996年2月所推出的RPG。由于玩家可在游戏中以收集151种怪兽并使其成为同伴、进而培育强壮的怪兽来对战、还可通过通讯缆线与朋友交换怪兽……，所以可说是一款具有高娱乐性的游戏。而且还同时推出了“红”、“绿”两种版本，游戏系统虽然一样，但怪兽出现机率并不相同。

上市当时所卖出的套数虽然比厂商预期得还要少，但因为该游戏具有高度的互动性，所以在玩家的口耳相传之下愈卖愈热。另外，再加上电视卡通“口袋妖怪”密集播放以及媒体报导的推波助澜，目前销售量已创下近800万套的记录。此后，更引发了一波接一波的“口袋妖怪”热潮。





口袋妖怪的周边商品究竟有多少呢？

编辑部在计算“口袋妖怪”的周边商品时，发现种类非常丰富，从衬衫、背包到玩具、食品等，真是包罗万象。“目前已被口袋妖怪中心认可的商品，大约有2700种”（口袋妖怪中心情报管理部千田寿嗣先生），可见数量多得惊人。

各种“口袋妖怪”游戏的销售总数

- ●口袋妖怪・红、绿(GB)…约795万套
- ●口袋妖怪・蓝(GB)…约151万套
- ●口袋妖怪・金、银(GB)…约478万套
- ●口袋妖怪竞技场64(N64)…约137万套
- ●口袋妖怪・皮卡丘(GB)…约288万套
- ●精神抖擞的皮卡丘(N64)…约79万套
- ●口袋妖怪卡片GB(GB)…约78万套
- ●口袋妖怪快照(GB)…约55万套
- ●口袋妖怪弹珠台(GB)…约63万套
- ●口袋妖怪竞技场2(N64)…约49万套

总数约2173万套

口袋妖怪中心经常挤得水泄不通生意真是好呢！

口袋妖怪中心一到假日就人声鼎沸，那么顾客人数最多的那天究竟有多少人呢？“正确的顾客数并不是很清楚，不过，一天之内，在东京店购物且到收银柜付款的人约 1800 人，大阪店约 2000 人。大阪店的这个记录是在‘今邦？’先生来当客串店长的那天”（口袋妖怪中心情报管理部千田先生）。真不愧是“口袋妖怪”卡通主题曲的主唱者今邦？先生，具有招揽客人的魅力。那么，在平常时大阪店的顾客量多吗？

“在平常时东京店的顾客较多”。由于来光顾的客人都是整个家族一起来，所以推算顾客的数量是购买人数的 3～4 倍。真是惊人！

哇！口袋妖怪真是太厉害了！诱人的商品就在这儿！



口袋妖怪中心是目前日本贩卖“口袋妖怪”相关商品最多的专卖店。虽然目前只有东京店及大阪店两家而已，但是，因为该中心贩卖有限量商品，所以玩家们去日本玩的时候，不妨去那里逛逛。

“口袋妖怪”在卡通界中也掀起了极大的旋风。电视卡通版“口袋妖怪”在日本的收视率最高曾经创下 18.9％的记录。在每星期所播放的卡通中，“口袋妖怪”均挤进最佳收视率前 5 名。“在日本，要同时获得男、女生所支持的人物是很罕见的。可说是自“机器猫”及“红豆超人”以来 10 年一度的大人物”（朝日新闻学艺部记者野波健祐先生）。连万事通的野波先生也不禁露出惊讶的语气。

曾创下最高收视率的就是第 33 话的“口袋妖怪的激烈大竞赛！”。该集的故事剧情为小智在狩猎乐园代替口袋妖怪放牧者风子，操纵小火龙参加口袋妖怪竞赛。

“口袋妖怪”以 GAME BOY 专用电玩的形式问市，由于怪兽的游戏性、角色的魅力……，吸引了不少电玩迷，而且还掀起了一股口袋妖怪热。我们就从一堆数字来认识其可怕之处，以迈向口袋妖怪通之路。

各家公司靠“口袋妖怪”赚翻了！？

有许多公司靠着“口袋妖怪”商品的销售以及宣传效果而提高了收益。以下刊载的公司只是沧海一粟而已，不过，光看数字即可了解其惊人之处。其中，还听说 TOMMY 公司因“口袋妖怪”的收入而使股票交易上涨。“虽然无法得知是不是因为口袋妖怪的效果……，但提高业绩却是不争的事实”（TOMMY 经营企划部宣传课）。

TOMMY 的情况

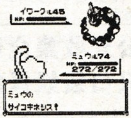
开始贩卖口袋妖怪商品	1997 年
股票店头公开	1997 年 9 月
（口袋妖怪的收益	第 47 期 288 亿日元）
（口袋妖怪的收益	第 48 期 214 亿日元）
东京证券二部上市	1999 年 3 月

ANA 口袋妖怪 JET
增加 20 亿日元收入
（推算）

JR STAMPRALLY
增加 40 亿日元收入
（推算）

口袋妖怪·红、绿、蓝 口袋怪兽·皮卡丘

●GAME BOY●4M（只有“口袋妖怪·皮卡丘”为 8M）●NINTENDO●97 年 2 月 27 日发售（红、绿），98 年 9 月 21 日发售（“口袋妖怪·皮卡丘”）●3900 日元（红、绿），3000 日元（“口袋妖怪·皮卡丘”），“蓝”只在 LAWSON 发售●对应通信缆线、“口袋妖怪·皮卡丘”对应袖珍打印机



以上都是要收集 151 只被称为“口袋妖怪”怪兽的 RPG 游戏。收集到的口袋妖怪可以通过战斗来变强。当怪兽等级提升并进化时，有些口袋妖怪还会转换形态。各种版本的不同处，就是在口袋妖怪的出现率以及图案……地方。使用通讯缆线的话，还可以和朋友交换口袋妖怪及进行对战。

因为许多口袋妖怪迷们想要知道更多的消息，在此，编辑部除了介绍“口袋妖怪”游戏的秘密之外，还要告诉大家许多关于商品的有趣消息。



电影、录影带、CD 都有口袋妖怪的踪迹？



“口袋妖怪”的超人气当然不只在电视卡通而已。去年暑假上映的“剧场版口袋妖怪缪 2 的反击”票房就高达 650 万人次。“口袋妖怪”录像带也累计出货 350 万卷，卡通主题曲“**めざせポケモンスター**”单曲在日本公信榜最高名次为第 9 名。可见口袋妖怪威力无远弗届。

←“口袋妖怪”录像带的盒子分为出租用及贩卖用 2 种，它们的封面都不一样。顺便一提，贩卖用录像带的盒子为双封面，里面附有着色画，买回去后还可以自己制作着色的封面。身为“口袋妖怪”迷的您是否知道这些消息呢？



口袋妖怪看起来似乎是赚翻了？

由于拥有许多受欢迎的角色，因此“口袋妖怪”的相关商机也急速膨胀。其相关商品虽然从问市至今才不过 3 年的光景，然而，有些报导曾指出“口袋妖怪”相关的市场规模竟然高达 4000 亿日元！这个数字看起来或许大家不会认为有什么奇怪，但是，事实上却是个惊人的数字。想想看，世界杯足球赛所带来的经济效应约 1600 亿日元左右，如果拿两者所创造的经济效应相比的话，“口袋妖怪”所创造出来的市场，可说是世界杯足球赛的 2 倍以上！由此可见市场急速扩大的程度，实在是太惊人了！！

公开收集全部 151 只口袋妖怪的诀窍



阿柏蛇和电击兽只能在“红”中取得，鸭嘴火龙只能在“绿”中取得。另外，玩家若想取得水精灵、雷精灵、火精灵的话，至少必须玩 3 次。由于耿鬼、胡地……必须利用通讯才能够取得，所以一定要有通讯缆线。另外，最终的 1 只缪，只有等待任天堂正式赠奖的机会了。

行内人及行外人的对话“口袋妖怪”事业

从事有关“口袋妖怪”工作的广畑先生，和熟悉“口袋妖怪”却非电玩界出身的野波先生，这次请他们来谈谈“口袋妖怪”事业。以一般外行人来看的话，“口袋妖怪”的市场规模相当地大，而这 2 位则是依据欧美成功的例子来为玩家们做解说。

广畑雅彦先生的话

口袋妖怪中心的董事。因为工作的关系，是位精通于“口袋妖怪”事业方面的厉害角色。

“如果分开计算的话，口袋妖怪在电玩、周边商品、卡通、欧美市场等方面的收益应该都超过 4000 亿日元。那加起来的话不就接近 1 兆日元了吗……？”

野波健祐先生的话

朝日新闻学艺部记者，对电玩的知识连内行人也不比上。断言“口袋妖怪”是历年 10 大电玩之一。

“虽然之前曾有报章杂志指出具有 7000 亿日元的市场，不过，目前尚未公布正式消息。在欧美的人气也在持续上升中，预测有可能会赶上米老鼠……”

告诉大家与“口袋妖怪”有关的重要人员



田尻智

GAME FREAK 股份有限公司董事长

是“口袋妖怪”的再生父母。高中时代便创刊迷你杂志“GAME FREAK”，其内容为介绍街机的攻略方法。在日本拥有广大的读者。之后，还在电视、报刊杂志上负责游戏解说以及评论活动。曾制作任天堂版的“**クインティ**”、“**ヨッシーのたまご**”等游戏。



宫本茂

任天堂股份有限公司情报开发部部长

大名鼎鼎的游戏名制作人。是他提出以 2 种版本来推出“口袋妖怪”的点子。目前已推出的有“红”和“绿”，在不久的将来听说要推出“红”和“蓝”。



石原恒和

CREATURES 股份有限公司董事长

负责电玩"口袋妖怪"、卡片游戏、电视卡通版、电影版、周边商品、宣传活动……各种有关"口袋妖怪"的总制作人。之前曾经制作过"地球冒险 2"、"精神抖擞的皮卡丘"等众多热门游戏。

另外还制作什么样的游戏呢?

还有负责"地球冒险 2"的制作。话虽这么说,但却与"口袋妖怪"完全不同,因为在游戏内容上耗费许多心血,真可说是非常辛苦呢!



"口袋妖怪"的游戏是谁制作的?

软件开发公司
GAME FREAK

发售厂商
NINTENDO

游戏制作公司
CREATURES

目前仍维持热卖的超级热门电玩"口袋妖怪",是由 GAME FREAK、任天堂、CREATURES 这 3 家公司协力制作完成的。游戏的起源是从软件开发公司 GAME FREAK 的董事长兼游戏创始者"田尻智先生"想要制作一款以通讯而非对战为主的游戏开始的。田尻先生的这项点子打动了许多人的心,于是 CREATURES 公司开始负责游戏的开发及进行工作,而任天堂公司便负责游戏的发售。现在,就跟大家介绍各家公司中与"口袋妖怪"有关的重要人物及他们所担任的工作内容。

口袋妖怪相关商品的种类

主要商品的内容:儿童用餐饮器具、鞋子、旅行袋、汽球、ふわふわアート、脚踏车、芳香剂、刺绣套件、凉鞋、拖鞋、GAME BOY 耳机、SUNFILM 名牌贴纸、手艺用品、车票、PAPER CRAFT、ぴたクール、手艺用品、立体印刷布料、手表、锅子、水壶、马克杯、口香糖、玩具、文具、生活杂货、布料、シャンメリー饮料、油酥饼(只限关西地区)、砂糖、编织套件、胶囊玩具、食品玩具、娱乐用软件、カトラリー、缝纫机用 ROM、睡衣寝具、背包、卡片游戏、徽章、CD、GAME BOY 收藏盒、枕头、皮制配件、皮包、滑雪板、贺年卡、钮扣、

徽章、配饭料、咖哩、茶泡饭、拼布、胶囊玩具、陶器、玻璃餐具、防歹徒蜂鸣器、滑雪护镜、游泳用品、皮带、书桌、榻榻米、袖口、领带针、口袋妖怪皮卡丘盒子、人形饼干(只限关东地区)、面纸盒、面包、日式西式蛋糕、蛋糕(只限名古屋)、杂玩具、领带、陶器、玻璃餐具、乐谱、香肠、家电、和服、电池、团扇、扇子、围裙、桌布背包、裁缝箱、糖果、饼干、口香糖、冷冻蛋糕、乳制品、饮料、速食面、汉堡。



要怎么样才能称霸所有的锦标赛呢?

打倒最终头目缪 2,就可以挑战"うら模式"。只用出租口袋妖怪是很难在此模式中获得优胜。特别是在"任天堂杯 98 うら",玩家要和实际在口袋妖怪联盟公开大赛入围前几名所组成的口袋妖怪们对战。由于对战对手是随机出现,所以在公开战参赛前先在此试试自己的实力吧!

怪兽竞技场 2

●N64●256M●NINTENDO●1999 年 4 月 30 日●对应 64GB 支援卡



在这款 SLG 中能使用以 GAME BOY 培育的口袋妖怪资料来进行对战。在一代中只能用 40 只口袋妖怪,在二代中则可以使用 151 只。怪兽们华丽的演出,使战斗画面极具震撼力。由于各个大会有不同的规则,所以能享受怎么玩都不会厌烦的对战乐趣。

再告诉大家更多有关"口袋妖怪"的事情!!



口袋妖怪日文主题曲的主唱者今邦?是何许人也?



今邦?不是人类,是个不可思议的生物而且是一位新进歌手。在录音时由于制作人要求他一面哭一面唱,于是他便想起死去的鹦哥而哭着录完。事实上,听说他养的鹦哥是饿死身亡的!

口袋妖怪的插画到底是谁画的？

负责画“口袋妖怪”插图的画家，就是 GAME FREAK 公司的杉森建先生，他在该公司的职位是图画总设计师。杉森先生也负责卡通版角色的原案插图设计。当采访人员向他讨教在画插画时所应注意的事项时，他说“要设计出不论大人或小孩都乐于接受的角色是很重要的”。他所画的插画也将出现在“金”、“银”里面哦！



杉森建

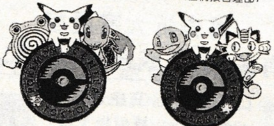
GAME FREAK 股份有限公司图画总设计师

担任公开插画以及卡通版的角色原案、角色商品的监修……等工作。

口袋妖怪中心的主要角色为什么会不一样？

口袋妖怪中心东京店以及大阪店，在它们的原创商品上所使用的主要角色居然不同。“虽然都有受大家所喜欢的皮卡丘。不过大家在玩游戏时，一开始能选择的 3 只口袋妖怪中，最想选的就是小火龙及杰尼龟所以才采用，但在考虑到颜色形状……等因素而采用蚊香蛙。另外，大阪因为自古是商业都市，对钱比较敏感，所以就选择杰尼龟（发音类似日文的钱）及前额有金币的喵喵”。（口袋妖怪情报管理部）

东京店



大阪店

介绍口袋妖怪名字的由来

阿柏蛇的日文倒着念，就是英文中锦蛇的意思。阿柏怪的日文拼成英文就是 ARBOK。如果倒着念就是眼镜蛇的意思。伊布的日文原文就是取 EVOLUTION（进化的意思）前面 2 个英文字母 EV 而来。

您是否知道有这些传闻呢？

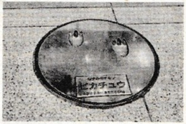


只要学生聚在一起的话，自然会出现各种谣传。电玩“口袋妖怪”促进了小朋友间的交流，也产生了不少流言，来看看究竟日本坊间流传着什么传闻吧！

- ●似乎存在着秘技，可以利用カードポン让想要的卡片出现。
- ●将铁甲蛹及铁壳昆虫的等级培育到 99 的话，搞不好会进化成缪。
- ●听说在“金”、“银”中，过去的口袋妖怪有一半以上不见了。
- ●据说“金”、“银”之后的“口袋妖怪”续作正在开发之中。

口袋妖怪在日本的宣传活动有哪些？

因为“口袋妖怪”大受欢迎，而在日本各地举办了许多宣传活动。例如：在任天堂杯 99 大赛中，玩家要互相较量口袋妖怪能力的强弱。另外，还有设立口袋妖怪纪念碑的活动耶！各位口袋妖怪迷是否知道呢？去年日本新宿车站南口摆设了许多有关口袋妖怪的东西，从“口袋妖怪圣诞树”到可在口袋妖怪中心看见的口袋妖怪娃娃……，可说是应有尽有。今后，日本各地还预计将举办几场宣传活动以及设立纪念碑，很可惜的是国内的口袋妖怪迷们没办法看到。



▲印上了皮卡丘、吉利蛋、火恐龙的脚印呢！小小的真是可爱极了。

若想玩到更多不同的事件的话？

如果玩家与皮卡丘的交谈超过一定次数的话，则切西瓜时，西瓜就会变得巨大。另外，在赤根森林凯西的商店中会有特凯比的蛋，只要连续经过该商店的话，蛋就会进化成特凯比。

您知道这秘密吗？

在游戏中有一项设计，那就是呼唤皮卡丘的话，平常不会动的花瓣、时钟的针……东西会开始转动。

要怎么才能成为口袋妖怪的插画画家呢？

在"口袋妖怪亲卫队"中大为活跃的插画画家姬野影丸先生，让我们来听听他入行的经过。"因为喜欢口袋妖怪而画了不少插画。于是，被口袋妖怪的工作人员询问是否有兴趣画'集卡乐 GB'的插画"。

我们在口袋妖怪画册及口袋妖怪卡片中采用许多插画画家。插画技术佳且对口袋妖怪有热诚的人欢迎将作品寄来试稿。虽然目前我们并不考虑请小学生担任插画的工作，不过，还是有机会参与日本全日空口袋妖怪喷射机的机体设计。(CREATURES 宣传部)



小林幸子和安室奈美惠演唱口袋妖怪电影的主题曲？

虽然"口袋妖怪"在日本大受欢迎，但不知道其存在的还是大有人在。因此让名歌手演唱主题曲，可说是一项不错的战略，目的就是继续提高"口袋妖怪"的认知度。因为支持"口袋妖怪"的大多是小朋友，所以前往观赏电影时大多会由家长带着。看电影时，就算同行的家长不知道"口袋妖怪"，但如果知道小林幸子的话，或许对这部电影会有些印象。另外，在"露琪亚爆诞"电影中，则请来了安室奈美惠演唱片尾曲，这使年轻人也为之疯狂了。



▶小林幸子的诉求对象是中年层。『缪2的反击』电影的片尾曲『风といっしょに』可是红白歌合战中热门的歌曲呢！





40～50岁 中年层

0～10岁 幼年层

10～20岁阶层是诉求目标

精神抖擞的皮卡丘

●N64●128M●NINTENDO●1998 年 12 月 12 日●随盒附带声音辨识系统

游戏中，玩家可以与皮卡丘交谈来进行沟通。因为搭载了声音办识系统，所以若是对着随盒附赠的麦克风说话，皮卡丘就会有反应。玩家可以与它聊天、一起游戏，进而成为好朋友。另外，随着剧情的发展，可前往的地方会增加，可玩的游戏数量也会增加哦！

在电视卡通版中真的会出现迷幻的口袋妖怪？

在 1997 年 4 月 1 日播放的电视卡通第 1 话中，为了治愈受伤的皮卡丘，小智赶往口袋妖怪中心，但是在途中却遭到烈雀的袭击。最后在皮卡丘千钧一发的反击之下，才将烈雀击退。好不容易要脱离灾难的时候，却看到不曾见过且像鸟般的口袋妖怪，身上散发出光芒并向空中飞去……这只飞向空中的口袋妖怪，就是被称为迷幻口袋妖怪的凤凰。就算是已经看过电视卡通，但却没有注意到它的人应该不少吧？凤凰在今后与卡通版的剧情将会有什么关联，目前仍不清楚，但可确定的是它可是只重要的口袋妖怪。而且它也将在"金"、"银"中出现喔！



电玩版和卡通版的商品究竟有何不同？

目前在日本市面上所推出的"口袋妖怪"相关商品，大部分都是以卡通的赛璐璐插画为模型而制作的。不过，有极为少数的商品，则是以电玩版的水彩画插图为模型而制作。只要从上色的层次，就可以轻易地分辨出两者之间的不同处了。

电玩版的皮卡丘的鼻子附近白白的而且有上色层次。在比例上，卡通版的皮卡丘则稍微小一点。

口袋妖怪跨越了媒体的界线！！



未被采用的商品的下落是？

各位或许不知道，目前日本每周提出希望将口袋妖怪商品化的企划案就超过 100 件。虽然出现了各式各样的企划案，不过，有许多企划案还是不被采纳。以下举出不成功的例子，或许对往后想提出企划案的人来说会有所帮助。

版权会议的实情

听说过去通过检验的企划案只占全部企划案的 2 成而已，不过，最近日本国内及海外的等级似乎提高了。另外，在版权会议上不只是评断是否通过，还要提供建设性的意见使其朝着好的方向迈进。

没有被采用的商品化企划案

- 蜡烛（角色会熔化所以被否决）
- 豆腐、纳豆、蛋、天津甘栗等的外包装（角色只是在商品外面而已，没有实用性）
- 不用墨水只要涂上口水就可以盖印并可以吃的印章（国外的企划案。因为不可以拿食物来玩，所以被退回）



有没有适合成人且既炫又酷的商品？

虽然印上“口袋妖怪”的洋装，不过，这些几乎都是小朋友专用。在去年年底上映“口袋妖怪”的美国，已经推出了以成人为取向而设计的 T 恤……商品。对于成人“口袋妖怪”迷而言，可算是一大福音。

在外国还有许多这类的商品！

▶在美国正式推出的帽子及 T 恤。该商品呈现出稳重的配色与设计，是日本极少见的商品类型。



往后预计会增加

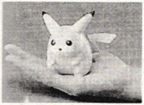
15～29 岁之间是“口袋妖怪”迷较少的年龄层。往后将预定在口袋妖怪中心及其他地方贩卖成人用的系列商品。究竟会推出什么商品呢？真令人好奇。

看完之前稍微疯狂的相关情报后，相信有些玩家可能眼睛发酸。从现在开始，我们将提及大家身旁的“口袋妖怪”相关话题，包含电视卡通版、电影版、及各种商品……。



畅销的商品究竟有哪些呢？

在所有销路良好的“口袋妖怪”商品中，编辑部将选 3 样特别热卖的商品来介绍。对于通常只有贩卖数万个就被叫热门的玩具界来说，这些数字可真是惊人。嗯～不愧是皮卡丘，真厉害！



掌上型皮卡丘

放在手上的话就会发光并出声。有助于提高皮卡丘的知名度。



袖珍皮卡丘

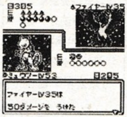
虽然推出时正值电视卡通中断播放之际，但还是热卖。目前拥有傲人的销售成绩。

开发掌上型皮卡丘时的甘苦谈

当时由于皮卡丘还不是那么受欢迎，所以很难加以商品化。不过，在制作出试验作品的契机下，终于实现了商品化。大家对皮卡丘的爱戴才是造成热潮的最大关键。（TOMMY BOYS 第 1 事业室苑田文明先生）

口袋妖怪卡片 GB

●GB●8M●NINTENDO●1998 年 12 月 18 日●对应 GBC、通信线、袖珍打印机、GB RINK



深受玩家欢迎的口袋妖怪卡片终于游戏化了。玩家要与分散在各地的驯兽员对战并收集卡片，并锻练自己的套牌。游戏目的就是要取得传说中的卡片。使用红外线通讯系统“カードポン”的话，还可以交换卡片及套牌。另外，有些卡片需通过“カードポン”才能获得。玩家能够收集所有 288 种卡片吗？

其他的隐藏事件

在史欧海岸的切西瓜游戏中，如果西瓜切得好就会获得口琴作为奖励品，此时吹口琴的话，乘龙就会从海底冒出来！坐上它就可以前往其他地方了。

介绍卡片全数收集的方法以及珍贵卡片！

若想收集所有卡片的话，就有必要收集可以进行交换及对战的宣传卡片。卡片的种类一共有 18 种。只要将特定的卡片交给在各俱乐部沙龙的人，就可以得到大部分的卡片。也有些卡片要参加不定期举办的挑战杯才可获得，所以玩家在举办比赛期间一定要多留意。

“カードポン”的迷幻卡片

在“カードポン”能取得的迷幻卡片有“缪等级 15”、“妙蛙花等级 64”。是否能获得就要看玩家的运气！另外，在最强的套牌之中，也有些套牌需要复数的迷幻卡片。



◀打倒 GRAND MASTER 话，就可以使用能组最强套牌的机器。

▶用“カードポン”才能取得的迷幻卡片。

电影并没有在美国上映？

去年暑假在日本上映了电影第 1 弹“剧场版缪 2 的反击”以及“皮卡丘的暑假”，当时真是盛况空前。第 1 弹的 2 部电影也预计在美国放映！今年秋季从 11 月 12 日开始在全美 1500 家戏院播放。放映的戏院数量要比“魔法公主”还要多。到时会有多少人前往观赏呢？真希望台湾也能拿到电影的播放权。



◀录影带内容虽然一样但是封面却有差别。

虽然太早了但还是问问看吧

询问有关目前在日本造成轰动的“露琪亚爆诞”何时在美上映，得到的回答是“还不确定。目前正致力于增加播放‘缪 2 的反击’的戏院数量”。



如何得到非卖品卡片？

口袋妖怪卡片游戏在日本风靡的程度，绝对不逊于电玩版的“口袋妖怪”。在杂志的附录、各大宣传活动……可拿到的非卖品卡片（实际上应该称为宣传卡片），也是极具魅力的收藏品喔！

目前可收集到的非卖品卡片

●呆呆兽（No.079）电击兽（No.125）

附属在各个口袋妖怪相关商品 PLAYMATE（￥1300）、正式卡片档案（￥500）。

●○○的皮卡丘（No.025）

附属于 1998 年 11 月发售的口袋妖怪全卡片月历内（￥1600）。○○的部分可以写上自己名字，就变成自己专有的皮卡丘。

●快龙（No.149）

电玩“口袋妖怪集卡乐 GB”随盒附赠。

●闪电鸟（No.145）火焰鸟（No.146）

将全日空日本线的半券贴在 2 张名信片上寄回的话，就可以一次获得 2 张 1 组的卡片。

●猴怪（No.056）

漫画“口袋妖怪集卡乐になったワケ”（￥429）随画附赠。

网际网络上也有许多口袋妖怪的网站吗？

“口袋妖怪”拥有全球 1000 万的玩家，所以在网络上的网页数量也多得惊人。每个网页都极具个性，内容有“金”、“银”等电玩的情报、CD、相关商品介绍……。想多了解口袋妖怪的玩家也可以上网看看哟！

“马里奥兄弟 VS 口袋妖怪”检索人次哪一个较多？

“马里奥兄弟”和“口袋妖怪”同为任天堂的代表人物。玩家可上日本著名检索网站比较两者的检索人次。结果由“口袋妖怪”获得压倒性的胜利。

口袋妖怪快照

●N64●128M●NINTENDO●1999 年 3 月 21 日

这是以拍摄在各种原野上栖息之口袋妖怪的游戏。将拍到的照片交给欧基特博士的话，就会以大小及姿势为基准来帮玩家打分数。另外，在原野上找寻不易发现的口袋妖怪，也是游戏的乐趣之一。将卡带拿到便利商店 LAWSON 的话，就会帮您将拍摄的照片做成贴纸喔！



露琪亚爆诞中有没有什么秘密呢？

在日本已经上映的“露琪亚爆诞”，目前观赏的人潮仍然持续增加中。这次编辑部偷偷告诉大家该部电影的一个秘密。一说到会讲人话的口袋妖怪，大家第一个想到的一定是火箭团的喵喵。但是，在这部电影中所出现的呆兽王也会说人话。通常被大舌贝咬到尾巴会进化成呆河马，不过，似乎还存在着头被咬到的呆呆兽。头被咬到的呆呆兽因脑部受刺激而发生突变。因此将进化成智慧高而且会说人话的呆兽王。





目前在日本举办的相关活动有哪些？

去年暑假“口袋妖怪”在日本可说是非常地忙碌。全日空航空推出了口袋妖怪喷气机，而地上的日本铁路 JR 集团两家公司则举行口袋妖怪 STAMP RALLY 活动。另外，还有一些宣传活动，可获得稀少的限量商品。

去年深受好评的口袋妖怪喷气机又更换设计图样，1999 年新款飞机也在今年加入航运。在宣传活动期间，大家还可以获得 2 张特制的口袋妖怪卡。另外，与日本线机体设计不同的国际线也在运作中。玩家们若有机会乘坐全日空的班机，可要多加留意喔！





“口袋妖怪”在美国也受欢迎吗？

“口袋妖怪”在美国的热潮，是从 1998 年 9 月电视卡通开始引爆的。在所有卡通中获得高收视率而且打破十多年的纪录。同年 9 月 28 日发售的 GAME BOY 用软件，配合“红”、“蓝”，在推出不到 1 年就卖到 300 万套以上。美国现在甚至还谣传存在着“口袋妖怪”的传闻呢！

虽然“口袋妖怪”在美国已经造成了一种社会现象，然而它的发源地却是日本。目前在世界各地的“口袋妖怪”热潮正蔓延开来，不禁让人觉得可以最早玩到最新作“金”、“银”的日本人是多么幸福！

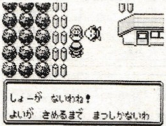


▲“口袋妖怪”在美国的正式名称叫做“PokéMON”。在字母 e 的上面加重音节，是为了让美国人发音正确。

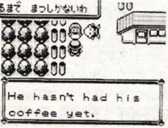


英语版是哪里不一样呢？

游戏内容和日本版一样，对话也直接翻成英文。不过，还是有一个地方做了修改。那就是从常盘城前往常盘森林的途中，如果没带着图鉴时，挡住去路的老公公所说的话。这或许是美国对未成年人喝酒管制严格的关系吧！



◀喝醉的老公公挡住主角的去路。如果没带着口袋妖怪图鉴的话，就永远无法通过了。真是个罗嗦的臭老头。



▶英文版中，老公公是因喝不到咖啡发脾气而挡住去路。不论是日文版或英文版，不能通过就是不能通过。

口袋妖怪弹珠台

●GB●8M●NINTENDO●1999 年 4 月 14 日●对应 GBC、袖珍打印机、红外线通信机能、附振动功能

这是款以"口袋妖怪"为基调的弹珠台游戏。有红、蓝 2 种柜子，每个柜子都会出现许多口袋妖怪。由于加入了游戏时取得口袋妖怪及进化的要素，因此，玩家也可体验到收集图鉴的快感。另外，因为不必牢记复杂的规则，所以适合初次接触"口袋妖怪"的玩家。

日文版和英文版的电玩有何不同?



英文版异于日文版，是以"红"和"蓝"来发售。"蓝"的内容和日文版"绿"一样。也就是利用这两款可收集 151 只怪兽。

"考虑到美国国旗颜色而更换成'红'和'蓝'。但影像则以可爱为优先考虑，因此以日本的'蓝'为准"(NOA 中村先生)。

游戏平衡度则和日语版一样，但是角色、市镇、招式的名称……都做了修改。

日文版	英文版
モンスターボール	POK'E BALL
スーパーボール	GREAT BALL
ハイパーボール	ULTRA BALL
わざマシン	TM
ひでんマシン	HM
かげぶんしん	DOUBLE TEAM
ちきゅうなげ	SEISMIC TOSS
ねこに小判	PAY DAY
ホネブーメラン	BONEMERANG
ゆびをふる	NETRONOME

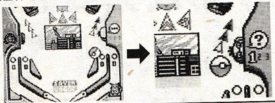
美国以外的国家又是如何呢?

目前推出游戏的国家有日本、美国、澳洲……，法国及德国则预计近期推出。至于卡通方面，除了美国、澳洲之外，目前还在英国、大陆、香港、台湾、韩国等地播放。特别是亚洲地区的卡通，在日本版的荧幕中还加上了字幕，这种现象对于日本人来说可是件有趣的事。

"口袋妖怪"名扬全世界!

叫出地图移动模式的诀窍为?

用蓝柜打出弹珠后，不做任何操作的话，球就会到左图的位置。此时使用撞针的话就会击中可达鸭。反复操作便可进入地图移动模式。



获得高分的绝窍是?



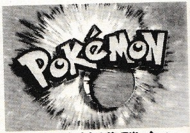
在缪 2 的红利舞台中，每次都将球击中缪 2 话，就可获得 5000 万分。虽然打倒它只需要击中 24 次就可以，不过故意在破关前失败，再不断重复此舞台，就可以取得超高的得分。

听说口袋妖怪的电视卡通深受美国人的欢迎?

正当"口袋妖怪"的电玩即将在美国问市之际，"口袋妖怪"的电视卡通已经早一步在美国播放了。这项策略的目的，就是透过卡通传授美国人"口袋妖怪"的相关知识，以降低 RPG 游戏的门槛。从卡通开始播放不到 1 个月的时间，"口袋妖怪"首先在纽约形成一股风潮。之后迅速地成为全美各地的热门话题。

收视率又是如何呢?

美国有 SYNDICATION 以及 NETWORK 这两种电视传播网。前者为地方台，后者为主要台，而"口袋妖怪"在卡通节目中的收视率都是排第一。



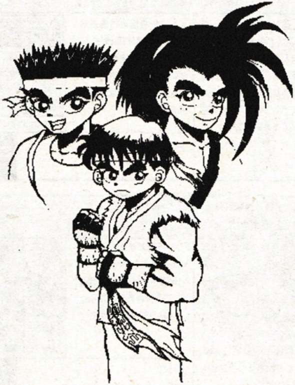
PokéMON 在全世界持续沸腾中!

新手车间
GB 游戏分类介绍



ACT

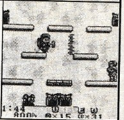
动作篇



TUNBLEPOP
吸尘超人

主角是非常喜欢将街上扫得一尘不染的清洁工人，最自傲的是手上那只吸尘力已大幅提升的强力吸尘器。"1P"共有8关，将画面上所有的人皆吸入后便过关，"2P"则比谁击退的数目较多，也可自己设计关卡。

除了在遭敌人攻击而残破不堪的4关废墟关外，还有敌人所建造的3关基地关，须先打倒废墟内的4只头目后，始可向基地挑战，冲上最后之岛。



1992年
DATA EAST
1M

ウルトラマンボール
奥特曼躲避球

本游戏的目的，是由玩家控制能做不同形态变身的超人力霸王，救出被宇宙人军团抓走的其他超人兄弟。整款游戏由4个舞台，每个舞台有5面 计共20面的不同关卡所构成。

当玩家在进行游戏时，必须利用各种不同的有利道具，以3分钟的时间，完成每一面所交付的任务。也就是打倒头目，救出被困的超人兄弟。



1994年6月
BEC
1M

宇宙の骑士テッカマンブレード
宇宙骑士泰克曼之刃

改编自同名卡通，共7关，每关都各有不同的拿达姆兽及无数的陷阱、迷宫在等着陷害玩家。主角擅长的特技有跳跃、高跳、剑及绳索攻击等14种，必须妥善运用才能逐一克服难关，也会出现些专为游戏设计的角色。

结局会因地图的攻略情形及成绩而有所改变，所以玩家可以尽情地自由战斗，不论玩几次都会有不同的乐趣，且插画也都具有相当的迫力。

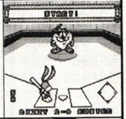


1992年12月
优达卡
1M

タイニートゥーン アトベニチャーズ3
兔宝宝大冒险3

这是款集合兔宝宝及其他许多可爱卡通明星的动作游戏。全款游戏是由8个不同的迷你游戏所构成。其中有射水枪、打棒、踢足球、打篮球等游戏，玩家必须一一向这些迷你游戏挑战才行。

喜爱兔宝宝的玩家千万不要错过这款游戏。在这游戏中兔宝宝的表情都相当地可爱，而且深具喜感。

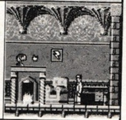


1994年6月
柯拿米 KONAMI
1M

Dr. FRANKEN
弗兰肯博士

弗兰肯·柏博士一手创造出来的人造人，弗兰肯因为和他有相同遭遇的爱人彼祺遭到怪物分解成数块，而在城内四处寻找碎片，试图让她复活。共6层250间房间。有地图指示功能，玩家随时都可用这确认所在位置。

不论走跳或是跑，用电击打倒敌人、转换方向等动作都做得十分细腻且逼真，在没有能源后如沙子般风化掉的镜头也颇具独创性。



1992年
肯姆寇 KEMCO
1M

モータルコンバットⅡ究极神拳
真人快打Ⅱ究极神拳

曾经轰动一时的真人快打，在GB上将出现其第2部作品。此次将有8位天空界的"神拳"代表，向邪恶的魔人挑战。此次在基本系统上，和前作大致相同，在必杀技的演出上也相当精彩。

在这次登场的8位角色，将有多彩的必杀技可供玩家使用。如果想要获得最后的胜利，除了一般的普通技之外，熟练地使用必杀技才是关键。



1994年11月
ACCLAIM
1M

幽游白书第 4 弹　魔界统一篇
幽游白书第 4 弹　魔界统一篇

幽游白书又有新作推出。此次浦饭幽助将和伙伴共同对抗魔界的敌一黄泉和躯达。这次游戏有"统一战"、"对战"、"迷你白书"等3个模式。玩家必须利用各种对战技巧，以获取最后胜利。

本游戏将有 9 位魔界战士登场。他们分别是浦饭、藏马、飞影、烟鬼、黄泉、修罗、时雨、枣、躯。他们强力的必杀技，是本游戏的重点之一。

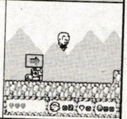


1994 年 12 月
集英社
1M

GB 原人 2
GB 原人 2

模样活泼可爱的 GB 原人，在本作中将再度大显身手。玩家可利用石头、变身及必杀技等技巧，打倒一路挡路的敌人，向宿敌哥登三世挑战。此外，这次 GB 原人在画面的处理上较以往更为进化。

本作中最令人注目的地方，就是 GB 原人的变身系统。变身后的 GB 原人，有 GB 盗人、GB 达人、GB 食赛，机器原人等造型。

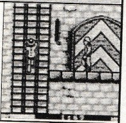


1994 年 2 月
哈德森 HADSON
1M

インディ・ジョーンズ
印第安那琼斯

由电影"印第安琼斯"为主题的本款游戏。将由玩家扮演印地安琼斯，通过重重的陷阱，向不法之徒挑战。基本上这是一款以电影的知名度为号召的动作游戏，但是在内容上多少有些出入。

本游戏共有 6 种不同类型的舞台。为了解开最后的谜题，玩家必须一一通过敌人所设下的陷阱。最后的谜题，则和圣杯有着极大的关系。

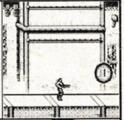


不详
日本椰子 COCONUS JAPAN
1M

魂斗罗スピリッツ
魂斗罗精神 II

本作的剧情起因于西元 2626 年时，这时外星人为征服地球，而来到世界上。正当人类面临最困难的状况时，魂斗罗的最强战士比尔，为了保护地球及延续人类的生存，便展开对抗外星人的战斗。

本作和以往所发售过的作品相同，都是利用路上掉落的宝物来增强武器的威力。全款游戏是由 5 个舞台所构成。玩家能否全部破关?



1994 年 2 月
柯拿米 KONAMI
1M

ボンバーマン GB
炸弹人 GB

炸弹人再度发威。这次将可由最多 4 人同时进行对战。全款游戏是由 4 面 8 个回合，全部共 32 个舞台所构成。其他方面，如利用宝物增加炸弹威力，及破坏方块寻找出口等，和以往的作品相同。

本游戏在每一回合中，都会有一个头目。由于每一个头目都相当不好对付，因此要一边收集宝物，一边对其进行攻击，这样才能顺利过关。

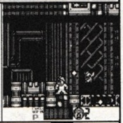


1994 年 8 月
哈德森 HUDSON
1M

ロックマニワールド 5
洛克人世界 5

这是 GB 版系系的第 5 部作品。全款游戏并非由 FC 版所移植，而是经过全新设计的原创版本。本作有 9 位头目，在难易度上，比以往要高。但是，洛克人所保有的刺激性娱乐性并未减低。

本作在动作上增加了滑行这一项。而洛克人的武器则有一般攻击和集气攻击等变化。此外，运送宝物的"艾迪"和 3 种变化的"拉休"也会登场。

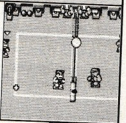


1994 年 7 月
卡普空 CAPCOM
1M

热血！ビーチバレーだよ
热血！沙滩排球

热血系列此次以沙滩排球的形式,呈现在大家的面前。本游戏的规则,采用一般国际标准的 15 点制。在 3 盘比赛中,先获得 2 盘的队伍,获得该场的优胜。8 支队伍中,谁能获取冠军杯呢?

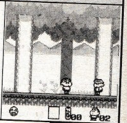
本游戏可对应 SGB,因此有彩色的画面背景。各角色在使出必杀技的时候,必须先按 A 钮跳跃,然后以适当的时机按下 B 钮就可以了。



不详

クレヨンしんちゃん 4
蜡笔小新 4

大受欢迎的卡通人物蜡笔小新,在 GB 上将推出第 4 部的作品。本作中,蜡笔小新可利用变身道具,来加强其跳跃力、飞行力或者成为无敌状态。全款游戏由 4 个舞台所构成。

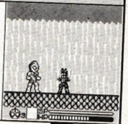


1994 年 11 月
BANDAI

ウルトラマン超斗士激传
奥特曼·超斗士激传

本作中共有 9 个舞台,并且其中包含有动作、射击以及对战 3 种不同风格的游戏。在一款游戏中,同时有 3 种不同的乐趣,这也很罕见吧。总之,玩家必须操作超人以获得"宇宙最强者"的头衔。

本作中,超人除了一般普通攻击外,像必杀光线及回旋斩等强力技,也会在战斗中出现。由于每个舞台的游戏类型不同,因此视状况使用技巧。

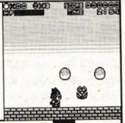


不详

まじかるタルるートくん 2 ライバーゾーンパニック！！
魔法台风 2·恐怖的莱帕地带

神通小精灵将在梭特培恩与将城镇破坏得乱七八糟的坏蛋莱帕战斗的 ACT。玩家操纵神通小精灵,必须收集到碎片并组成完整确实有通路的地图后才能前进。采计血制,不过只要吃到好吃的章鱼丸便可恢复体力。

和以本丸为主角的一代大为不同,不过乐趣是有增无减。魔法可以尽情地使用,且人物及背景等设计也较为细致,具可看性,做得还不错。



1992 年
万岱 BANDAI

1M

マサカル传说·金太郎アクション编
板斧传说·金太郎动作篇

和母亲相依为命的金太郎为找寻父亲而出门远行,而他背上的斧头除可靠伙伴刚力或当飞镖丢出去外,还可勾住树枝跳上去,非常好用。敌人则是森林中的动物及妖怪们,如果金太郎相扑比赢了,他们就会成为伙伴。

旅行途中会遇到很多新奇的事件,若是想平安过关的话,绝对不能没有道具,尤其是各关特设的加分关,有很多得到有益道具的机会绝不能放过。



1992 年
东京书籍

1M

ミッキーズチェイス
米老鼠追逐

某天,米奇要送给米妮的礼物居然在送出的前一刻被彼得偷走了,不甘愿的米奇于是和米妮、高菲狗合力去追彼得,追逐式的横向 ACT。共 3 关,玩家可选择操纵米奇或米妮,只要找到待在各关最后头的高菲狗就算过关。

武器放在一路上被丢在地上的箱子内,可以闪躲也可攻击敌人,但是绝对不能被撞到。只要被碰到 3 次就 OUT,相当严苛的游戏规则。



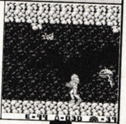
1992 年
肯姆冠

1M

METROID Ⅱ リターン オブ サムス
银河战士Ⅱ萨姆斯归来

任天堂版同名游戏的续作，主角萨姆斯是位杰出的银河战士，任务则是将潜伏在惑星 SR388 内的侵略者消灭，以保护和平。共需对付 39 只头目，武器是右手上的能源火箭筒及飞弹，而萨姆丝会因为战斗而逐渐成长变强。

想要不断地往敌人的中枢推进，除了要打倒头目外，还必须要找到藏在各处的道具并灵活运用才成，特别是有可疑的门或墙壁等地方得仔细调查。



1991 年
任天堂

1M

らんま 1/2　热烈格斗编
乱马 1/2 热烈格斗篇

兼具解谜要素的格斗动作 AVG，玩家负责扮演泼冷水后变女人，用热水烫后又变回男人的主角早乙女乱马，在得到某项神秘兮兮的武斗会即将举办的消息后开始收集情报并在途中和良牙、八宝斋等宿敌展开一场场的格斗。

虽参杂了些原作的特有风味，但故事的重心还是摆在武斗会上，不过只要夺信便可了断的规则倒也简单，而且还可偷学参赛者的绝技呢。



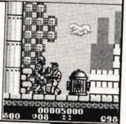
1992 年
帕布雷斯特

1M

ロボコップ 2
机器战警 2

为了打倒万恶不赦的大敌，企图征服世界的凯因，正义的最后防线一机器战警再度领命出动。不只是将敌人打倒，而且还得加以逮捕，如果检举率太低或不依作战指示进行战斗的话，有时任凭玩家再怎么神勇都无法过关。

主角机器战警的动作、武器的设计等都较前作来得细致精彩，而必须从碎片中拼出完整照片等的益智型关卡则难度较高，但操作相当灵巧。



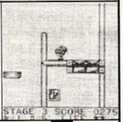
1991 年
SONY

1M

ラブルセイバーⅡ
博爱战机Ⅱ

由少年和马克斯机器人合体而成的超级战士来普路塞巴活跃的横向 ACT，舞台是遭到外星人占领的 7 座宇宙殖民地。因放射线而巨大化的植物、程式发生错误而四处乱窜的机器人等都是玩家得应付的家伙。

主角可三段变化，如果受到损害则会慢慢变回少年的模样，连续三次被打到便完蛋，但可靠藏在附近的道具回复体力，因此缓卫的空间还是很大。



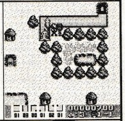
1992 年
金子唱片

1M

アスミッくんワールドⅡ
阿斯米君世界 2

玩家扮演亚斯米，负责替迷路的小恐龙造一条路，将他送回村子里，如果在途中遇到敌人的话就用炸弹将他们炸成碎片。可用来造路的工具一共有 6 种，且都有一定的数量限制，不是想用就可以随便乱用的。

和头目的对决虽然是不折不扣的 ACT，但如何造出一条安全的路让小恐龙通过才是最大的难题，因此本质上应该是较接近 PZG 才对。



1991 年 5 月
阿兹米克

1M

ASTRO RABBY
宇宙兔子

月面基地内的机械权威卡札姆博士所制造出来的兔型机器人拉比为取回博士开发的 16 组拉比专用的改造设备而展开旅行。有时间限制，攻击方法只有跳到敌人头上然后把它踩扁一招。

利用拉比飞上天时，模样会变大这般的扩大、缩小功能来表现距离远近感是它独到之处，美中不足是难以捉住地面的高低差感觉。



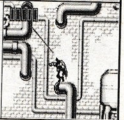
199010 月
IGS

1M

バットマン
蝙蝠侠

以打倒犯罪组织的头目死神及其亲信杰克，消灭组织，保卫都市和平为目的，结合动作及射击两部分，改编自同名卖座电影的游戏，共4关12小区，可无限接关，诸如镇静枪、蝙蝠音波等蝙蝠侠爱用的武器都会出现。

武器十分多样化，但如果不熟悉电影情节的话，不容易找到适当的武器来对付敌人，跳跃也蛮难练的，不过仍算是款主体色彩颇浓的作品。

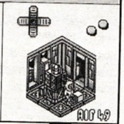


1990年4月
太阳电子
1M

アルタードスペース
宇宙冒险

采斜向视点，操纵遭异形掳走的男主角，设法在氧气用尽前逃出如迷宫般的宇宙船。而宇宙船内共分为9层，如果被异形打到或掉入船内的陷阱都会使氧气的存量减少，且每过一层都会有精彩的插画出现。

会在画面上头指示玩家应如何操作的亲切设计在ACT中算相当罕见，且它在背景及人物设计等上头都下了不少工夫，算是相当不错的杰作。

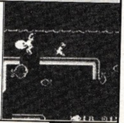


1991年11月
SONY
1M

うおーズ
大鱼吃小鱼

操作一只栖息于大海的中型鱼，闪避以高速逼近自己的野鸟及大鱼，吞吃小鱼以维持生存。有限制时间，且吃鱼时暂时不能采取其他行动，浮上水面后可跳出水面一窥外头世界的模样，但容易遭鸟所拦截。

像这款游戏这般以食物链，一物克一物的观念做为基本架构的相当稀少，不过它整体的表现相当不错，鱼游动及吃鱼的动作也很逼真。

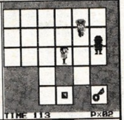


1990年4月
トーワチキ
512K

SD ルパン三世～金库破り大作战～
SD 鲁邦三世·金库破坏大作战

取走迷宫内的钥匙，攻破金库就算破关。除主角大怪盗罗苹三世外，原作卡通中大家熟悉的神枪手次元大介、剑客石川五右卫门及老盯着罗苹不放的钱刑警部都会登场，让罗苹迷们回味一番。共50关，有七种辅助工具。

八种特殊的地板常让人碰到后无所适从，玩起来感觉带有浓厚的益智动脑成分。和原作中出现过的几位重量级人物对决的头目战则令人紧张不已。

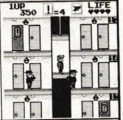


1990年4月
帕布雷斯特 BANPRESTO
512K

エレベーターアクション
电梯大战

主角庞德是名擅用二连发手枪，专门盗取国家机密的超一流情报员，为完成这次的任务，他必须潜入一栋栋的机密大楼，和敌国间谍展开一连串的殊死战，再陆续将文件送到楼下运出，是任天堂早期的名作之一。

除散弹枪、机关枪等武器及电灯等障碍物外，又增加了警犬等新敌人，在玩的途中永远是紧张感不断，以前玩过的不妨回味，没玩过的更要试试。

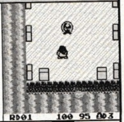


1991年8月
泰德 TAITO
1M

おいらじゃ丸！世界大冒险
茶茶丸！世界大冒险

忍者茶茶丸为救出遭敌国所虏的公主而奉命出动，采计血量方式的横向ACT。主角茶茶丸除了会使用手里剑攻击敌人外，还会使用可倒立在天花板、飞越树木及分身术、透明术等精彩的忍术。难度不高，相当富有变化。

打倒头目后可以得到接下来的情报及威力强大的道具，是新作和前作最大的不同点。操作很简单，每一关也都很短，适合给低年龄的孩子们玩。

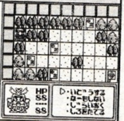


1990年9月
杰力可 JALECO
1M

オブレーションガンダム G ARMS
圣餐 高达 G·武装

SD 钢弹系列中第一款动作加射击游戏，分为 1P、2P 及 SD 大图鉴等三种游戏模式。1P 是由玩家担任吉亚姆兹军，利用 MS 陆续完成不同的作战任务；2P 则由玩家任选一部 MS 和朋友对战；SD 大图鉴内则可看到 MS 的整体性能表。

必须考虑到地形及 MS 的性能来换乘不同的 MS 这点设计得不错，可以调查敌军 MS 资料的 SD 大图鉴也是一绝，对不了解 SD 钢弹的人等于是保命符。

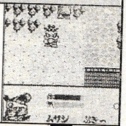


1991 年 5 月
万岱 BANDAI
可对战
1M

からくり剑豪传ムサシロード
机关剑豪传·武藏之路

玩家扮演主角武藏，为当上日本第一的剑士而到各地修业旅行，分为武者修行编及武艺选编，共 7 关。武者修行编中，武藏必须避开妨碍修行的敌人及陷阱而和各道场的名剑客决战；武艺选编则和来自各地的剑士较量。

由于故事情节是根据原作卡通的风格写成的，因此对看过卡通或玩过玩具的人来说，想必是再熟悉也不过的，而一对一决斗时更是充满了迫力。

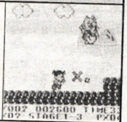


1991 年 4 月
优达卡 YUTAKA
密码接关
1M

元祖！！ヤンチャ丸
元祖！！淘气丸

将遭拐的公主及代代相传的宝物抢回来就是主角茶茶丸的最终目的，承袭任天堂版的第三作。包括地面、空中、洞窟及城堡在内，共 4 关，分为 3 小区，每关后头都有个老大。有回转剑、黄金、手里剑及 1UP 等各种道具。

游戏内容单纯易懂，操作也属灵活，再加上让人一目了然的插画及主角轻快的各种动作，任谁都可以快快乐乐地玩个够的游戏。

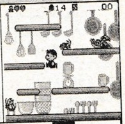


1991 年 7 月
IREM
512K

キッチンパニック
恐怖厨房

将躲在厨房各个角落的蟑螂、老鼠等害虫，用杀虫剂一一消灭，直到厨房内没有害虫才能过关，而最终目的则是消灭大老鼠。共 5 关，每关有 6 小关。除杀虫剂外，也可利用死掉的害虫变成的方块图形来制服其它害虫。

虽杀虫剂的射程距离很短，必须要靠得很近才打得到，不过还好害虫的动作都像乌龟一样迟钝，也不需要攻击得多猛烈，所以玩起来挺容易的。

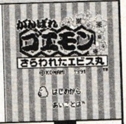


1991 年 5 月
日本椰子 COCONUS JAPAN
1M

がんばれゴエモン　さらわたエビス丸
加油伍佑卫门·营极惠比寿丸

拿日本江户时代做背景，主角五右卫门为了救出伙伴惠比寿丸而一路从江户找到肥后。基本动作和前几代相同，以跳跃及攻击为主，如果没血或掉到海里都会损失一条命。除烟斗外，也可用黄金砸人。

除画面的色彩少了些外，动作仍维持其一贯风格，轻快又流畅；赌场中比西巴拉时更是刺激得要命，曾经玩过前几代的人不要两三下就可玩上手。



1991 年 12 月
柯拿米 KONAMI
密码接关
2M

机动警察パトレイバー～狙われた街 1990～
机动警察 帕特雷博～猎物在街上 1990～

主角是为像男孩般明朗、活泼，并热爱 LABOR 的 21 岁女孩，泉野明，今天她也同往常一样地驾驶最心爱的因格拉姆，与特车二课的伙伴们一同出动打击犯罪。游戏中有一般 AVG 的事件推理，也有 LABOR 们互斗的镜头。

Q 版化的 LABOR 看来就和娃娃一样地可爱。除了靠警棒及左轮连发手枪以暴制暴外，也可靠柔性的说服让犯人主动投降这点倒和原作很像。

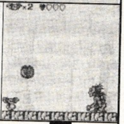


1990 年 8 月
优达卡
密码接关
1M

グレムリン 2—新种诞生—
格里姆林 2—新种诞生—

为打倒不断增强，并开始对人类施加危害的突变小精灵们，人类的朋友—小精灵奇斯摩开始战斗，改编自同名电影，采计血量方式的横向 ACT，全部共四关，而在每关结束后都会有一段精彩的插画出现，难易度略高。

本游戏最值得大大褒扬的就是它那几乎将 GB 的硬体功能发挥到极致，超华丽的插入动画，游戏背景也描绘得很细致，证明确实下了不少功夫。



1990 年 12 月
太阳电子
1M

GO! GO! TANK
冲啊！坦克

操作飞机，避开敌人的攻击，替战车创造一条安全的逃路，并诱导它至安全地带的异色游戏。和一般以击灭敌机为目的之 ACT 不同，必须要把握时间尽快造出一条通路逃出去才能得高分。难易度极高，但可无限接关。

由于飞行时会受到惯性影响，因此要操作得顺必须要花一段时间，且飞机发射的子弹会呈弧线飞行，要学会瞄准也是件很伤脑筋的事。



1990 年 11 月
COPRA SYSTEM
512K

ゴーストバスターズ 2
魔鬼克星 2

从四名魔鬼克星中选出中意的两位，一位发射光束，另一位则负责开捉鬼箱。以收服所有在纽约出没的鬼为目标，采由上往下视点，全方向卷轴的 ACT。可同时操作二人是一大特征，但不能两人一道玩则略嫌美中不足。

魔鬼克星的造型都颇为可爱，轻松逗趣。采用电影原声曲做为配乐；光束只能发射 3 秒，射程只有一点点等都让人感受到电影中的独特风味。



1990 年 10 月
HAL 研究所
1M

ゴジラくん怪兽大行进
哥吉拉君·怪兽大行进

操作怪兽迷及特摄迷们耳熟能详的哥吉拉，用拳头将出现在画面上的巨岩全部都破坏掉便过关，是款代有迷宫要素的动作益智游戏。总共有 64 关，采 HP 制，如果 HP 被其他怪兽打得一滴都不剩就死翘翘了。

除哥吉拉外，赫多拉及拉顿等强敌也会出现，游戏内容虽单纯，没有什么特别的变化，但如果您是哥吉拉迷的话，不妨试试，怪有趣的。

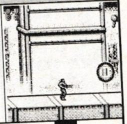


1990 年 12 月
东宝
密码接关
1M

コントラ
魂斗罗

靠一把枪打遍所有战场的 ACT，共 5 关，前 4 关可自由选关，1、3 关是横向；2、4 关则为纵向。基本操作方法和任天堂版大致相同。除普通的枪外，另有火焰枪、三方向发射的机关枪及可追踪敌人的追尾飞弹等 3 种武器。

如何从枪林弹雨中顺利逃出一直都是这类游戏的最大难题，本作难度虽嫌高了些，不容易过关，但画工细腻的背景却让人久久不能忘怀。



1991 年 1 月
柯拿米
1M

魁！男塾　冥皇岛决战
魁！男塾

为打倒靠出卖同胞而存活至今，幻之武斗大会—天挑五轮大武会的主办人藤堂兵卫，剑桃太郎率领伊达臣人、大豪院邪鬼等男子汉向优胜挑战，和原作漫画中一样，梁山泊十六杰等英雄豪杰都会出场和藤堂对抗。

操作上还算流畅，而必须集气力到一定程度才能放出的必杀技，像飞燕的鸟人拳鹤嘴千本、伊达的霸极流千峰尘等绝技也都做得有模有样。

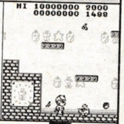


1990 年 8 月
优达卡
可对战
1M

ジャンケンマン
划拳小子

把被假面怪人拐走的4个朋友给救出便是主角的目的。共5关，要先救谁是玩家的自由，但必须先躲开假面怪人所派出来的手下的猛烈攻击，并在时间到前找到朋友，才能和假面怪人用猜拳比个高低。可无限接关。

只能边躲边拿宝物以延长时间，在解救朋友的方法虽嫌消极了些，但不需花费太多时间倒也省不少工夫，只是用猜拳来决胜负这实在太靠运气了。



1991年12月
美塞亚
512K

スーパーチャイニーズランド
超级中国岛

移植自任天堂的功夫ACT，共8世界32关，可二人合作一道对抗妖魔军团。攻击方法除最基本的拳头外，还有得跳跃到半空中才能使用的弧月踢。可用拳头破坏画面上的岩石，赚取钱袋及分身等宝物。

虽然是GB，但人物的各种动态还是清晰华丽，难度也低，只是有些得靠特定宝物才能打倒的敌人麻烦了点，不然玩起来实在非常地顺。

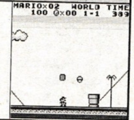


1990年4月
文明脑
1M

スーパーマリオランド
超级马里奥岛

家喻户晓的马里奥系列作品第四作，这回马里奥的对手已不是众人熟悉的魔人库巴，而换成了宇宙人。共4大关12小关，除马里奥外，其他角色全是新人，而乘坐飞机或驾驶潜水艇的射击关卡亦是系列首创。

除吃花后射出的武器由原先的火球变成超级球外，基本系统和任天堂版一模一样，如隐藏砖块及水管内的加分关等，无论谁都会不禁地为之疯狂。



1889年4月
任天堂
512K

スノーブラザーズ Jr.
雪人兄弟 Ⅳ.

丢雪球，和敌人打雪战，以将双胞胎公主从邪恶国王手中救出为目的。共60关，每10关会出现一个中头目。玩家必须先用雪包住怪物做成雪球，再把雪球丢出去，才能打败敌人。一次打倒2个敌人可以得到很好的道具。

游戏轻松活泼，动作也简单，但不动点脑筋的话要想轻松过关根本是在说天方夜谭，没什么故事情节，不过挺适合小孩子的。



1991年5月
那克沙特
1M

スパイ VS スパイとらっぽーず天国
谍对谍·捕捉器天国

改编自早年的个人电脑游戏，玩家是档案中记录相当优秀的国际间谍，而上级这次所给予他的任务则是要他去收集藏在各关地图上的宝箱内的机密文件，并利用陷阱将闻风而至的他国间谍给一一解决。

因为有时间限制，所以玩起来还算相当紧凑、有趣，美中不足的是画面和过去比起来并未有多大的进步，且陷阱等机关也没什么新奇的花样。

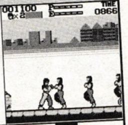


1992年 月
肯姆寇
1M

スパルタン X
斯巴尔旦 X

以其丰富的技巧，充满个人风格的角色及几近真实声的效果音在早期任天堂时代享誉一时的功夫ACT的改良移植版。主角汤姆斯的武器只有有速度没力量的拳头及有劲道但速度不够快的脚踢两种。共六关，道具只有四种。

除和前作一样是以拳脚工夫取胜外，敌人的种类、攻击手段及陷阱等方面都提升了不少，让人玩来感觉更充实、更加过瘾了。



90年12月
艾雷蒙
512K

相扑ファイター—东海道场所
相扑斗士·东海道场所

以日本江户时代做背景，主角是名玩相扑的顶尖高手，为了从贪官污吏中救出童年玩伴而将相扑运用在实战上。每关分4小区，最后一区就是和头目对决。包括扑打、摔投等在内，所有的技巧全都是相扑中的正统技巧。

可以像RPG一样赚经验值，以提升手腕、脚的威力及体力的设计予玩家在练各种技巧时有更大的自由空间。而过关后犒奖的地方也做得相当流畅。

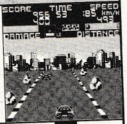


1991年4月
阿克雷姆
1M

タイトーチェイスH.Q.
追击HQ

玩家是名专门追犯人的汽车驾驶员，而逮捕那些企图驾车远走高飞的工业间谍及杀人鬼等匪徒便是你的工作。每关开始前，犯人都会先跑到500公里远的地方，而如何运用涡轮及绝妙的转弯技巧缩短差距便要靠本领了。

虽然玩大型电玩版时确是现场气氛热烈，迫力十足，但改为GB版后总觉得没有那么好玩，不过逮到犯人时还是会让人觉得很爽就是了。



1991年1月
泰德
1M

绝对无敌ライジンオー
绝对无敌·闪电侠

为了从邪恶军团杰克帝国的魔掌中守护地球，一班爱调皮捣蛋的小学生和三架机器人并肩作战。玩家除可操纵三架分离的机器人外，亦可合体变成绝对无敌莱因吉欧或黄金莱因吉欧，共8关，每次只要对付一架机器人。

不合体的话，三架机器人会个自攻击帝国的机器人；合体后则可使用4种武器及2种威力无人能及的必杀技，设定上相当符合原作卡通，有特色。

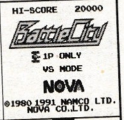


1991年12月
多米
2M

バトルシティー
战斗都市

操作坦克，保护我军的基地，用大炮将敌军的战车全都轰成碎片，但若基地遭破坏就立刻GAME OVER，是除小蜜蜂外，另一款在早期相当脍炙人口的名作。包括提升炮弹威力、甲、加速及手榴弹等，共6种道具。

除了因画面太小，有时会分不清楚炮弹外，移植的完成度接近满分，唯一遗憾的是缺少编辑功能，不能自己设计战场。不过对战时实在痛快过瘾。



1991年8月
NOVA
可对战
256K

タスマニア物语
塔斯马尼亚物语

得走过画面上所有小密林，以找到被公认已绝种的塔斯马尼亚虎为目的，带益智成分的ACT。玩家除可运用技巧避开百般阻扰的塔斯马尼亚恶魔外，也可在路上装炸弹炸死恶魔。可事先设定恶魔的移动速度。

基本操作很简单，仅限于左右移动及利用跳板跳到上层而已，相当容易学会。可惜故事内容并不若原作电影那般精彩，感觉有些乏味。



1990年7月
波丽佳音 POLY CANYON
256K

双截龙
双截龙

为了救出被黑暗老大威利强虏走的爱人，比利单枪匹马闯入敌阵，可二人合作也可二人对战，共四关。玩家必须从街上、工厂、密林，一路打到大要塞；如果画面上的敌人没有全灭就不能继续前进。

从飞踢到旋风脚、捉头发踢人、过肩摔，各种招式的精彩程度毫不逊于大型电玩。另外武器也相当多样化，从短刀到木棒、鞭子等，应有尽有。

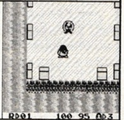


1990年7月
TECHNOS JAPAN
可对战
1M

茶茶丸パニック
恐怖茶茶丸

因诅咒石板而遭寒冰封锁的南方之岛，热爱冒险的主角在抵达这座岛后，因不忍见到岛上住民继续过凄惨无比的日子，而决心向操纵诅咒石板的影子挑战。虽然故事本身是为1个人玩时所设计的，但最多可4人同乐。

只要将所有的白石板用身体撞入海底就可破关听起来很简单，但若不会运用黑石板、岩石变换方向、减速或靠灰石板造路的话，到后头根本没辙。

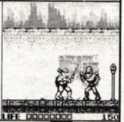


1991年4月
休曼
可4人同时玩
1M

T.M.N.T.
忍者神龟

四只会说人话，会两只脚走路，还学过忍术的乌龟，为对抗企图征服世界的邪恶组织及外星人而在地球上大肆活跃的ACT。共五关，但一次只能选一人上场，如果四个人全都耗尽体力成为阶下囚就GAME OVER。

除共同使用的手里剑外，四名忍者龟拿的武器都和卡通上一样，非常有亲和感，这点很好，不过攻击力及跳跃力完全没有差别就很可惜了。

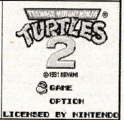


1990年8月
柯拿米
1M

T.M.N.T.2
忍者神龟2

和一代相同，玩家可任选4只忍者龟中的任何一只进行游戏(但不能中途换人)，讨伐邪恶。采计血制，如果被打到会不断失血，没血就挂了。共11关，必须要打倒每关最后头的老大才能进入下一关。

与一代相比，二代过关时的插画实为难得一见的佳作。又，由于每个忍者龟拿手的武器及攻击方法都不尽相同，所以还是专门练一只比较有胜算。

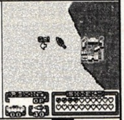


1991年11月
柯拿米
2M

トーピード．レンジ
鱼雷射程

玩家是一艘无国籍的核能潜艇的舰长，而最终目的是占领友邦国外的其他六国，统治世界。迎战玩家的则是各国的潜艇、巡洋舰、战舰、航空母舰及基地，标准的海战游戏。在击灭敌军舰队后可获得补给物资、武器。

瞬息间的犹豫可能让威力强大的鱼雷幻化成毫无作用的空包弹，海战分秒必争的紧张气息乃其魅力所在，但操作过于复杂则是一大缺陷。



1991年4月
塞塔
1M + 64K

てけ！てけ！アスミッくんワールド
太开！太开！阿斯米君世界

挖洞将敌人埋起来，然后夺取钥匙进下一关，带益智风味的ACT，主角是只小龙，目标则是打倒企图让世界陷入一片黑暗的大魔王煞乌兹。分为四世界，各8小关，必须打倒看守该世界的老大才能到另一世界去挑战。

从挖洞用的炸弹、钱锹，到回力镖、骨头等武器，道具种类之多在同等级的游戏中可谓一级多的，如果不懂得善加利用下场往往是很惨的。

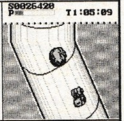


89年12月
阿斯米克
可对战
512K

デッドヒートスクランブル
死亡狂热争夺

用弯弯曲曲的半圆形沟做跑道，可以冲撞敌车，也可以跳起来做空中翻转，可以尽情尝试现实赛车中无法做到的特技的奇异赛车ACT。跑道共有10种，愈后头难度愈高，岩石、机油等障碍物出现的机率也愈高。

和普通的赛车游戏比起来，这款游戏显然有更多新鲜、吸引人的地方，像冲撞敌人后再立即用炸弹炸开岩石的高级技巧就是个很好的例子。



1990年4月
COPYA SYSTEM
可2人同时玩
512K

とつげき！ ばれいしょんず
突击！ 马铃薯们

为了把被厨房军团给捉走的番茄公主给救出来，马铃薯身先士卒，打倒敌人，并突破一个个迷宫。共4关。每打倒一个敌人都可以得到经验值，增加HP量或增加HP的总量。在救伙伴后可以学到许多不同的攻击方法。

用马铃薯及番茄等蔬菜做出来的人物造型相当纯朴，且在游戏中丝毫未见一般游戏中常见的暴戾之气，相当罕见，难度也不高，很容易破关。



1991年1月
亚特拉斯

可对战
512K

ドラえもん　対決ひみつ道具
机器猫 · 对决秘密道具

风靡中日小朋友们的偶像小叮当，解救飞入迷路空间内落莫无助的大雄、宜静、技安及阿福，共5关，玩家必须先在迷路空间内找到秘门，才能去找老大救朋友。包括大家熟悉的时光机在内，共有16种秘密道具出现。

必须找下雨和尚或正直和尚问情报才有办法找到秘门，深具RPG风格，但在和老大打时又转成横向的射击游戏，因此算是款罕见的综合性游戏。



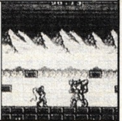
1991年3月
A扑克 EPOCH

密码接关
1M

ドラキュラ传说
德拉克拉传说

为阻止吸血鬼伯爵取得永恒的生命，成为魔王的野心，克里斯多夫带着鞭子前往恶魔城，和魔物交战。共四关，玩家必须在时间到前打倒头目才算数。鞭子的威力和过去一样分为三段，被打就会减低威力。

整体看来，主角的动作迟钝许多，不好操作，难易度又高，如果错过一些可以补血或提高鞭子威力的地方很容易什么都还搞不清楚就阵亡了。



1989年10月
柯拿米

512K

ドラキュラ传说 II
德拉克拉传说 II

擅用鞭子攻击敌人的主角为解救遭吸血鬼伯爵诱拐的儿子而战。玩家必须先打倒其他四座城的城主后才能找伯爵决战，而要先攻那座城可由玩家自由选择。除鞭子外，也可使用圣水、十字架等对付之。

虽可自由选城，但各城的难度皆不同，所以如果要保险一点还是顺着本来的顺序一座一座攻破比较妥当。又，其基本操作和任天堂版较类似。



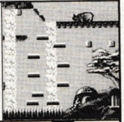
1991年7月
柯拿米

密码接关
1M

ドラゴンズ . レア
屠龙战记

将被邪恶的大魔法师马多罗克拐走的迪费妮公主给救出便是主角这位骑士的使命。将重点摆在如何避开接踵而来的陷阱，平安过关，而不着重在杀敌斩将，也没有几个敌人会出现，一款与众不同的动作游戏。

虽然操作感非常地差，玩起来不怎么顺畅，难度又偏高，但好处就是不必对付那些杂七杂八的小兵，虽然比不上3DO，可是画面已经算不错了。



1991年10月
SEC

1M

忍者龙剑传　GB摩天楼决战
忍者龙剑传　GB摩天楼决战

忍者ACT系列作品，这次的主角是远在美国摩天楼内修行中的忍者龙、鹰，正义感强的他为守护城市而握剑、使用忍术，向恶魔的手下挑战，共5关，可无限接关，最多一次可带5种忍术工具在身上。难度低。

轻快的动作及灵活的操作系统向来是本系列作品最为人津津乐道的地方，这次虽然不能表演土蜘蛛爬墙的工夫，但可以靠链索往下滑至地面。



1991年12月
特库磨

密码 2M

热血硬派くにおくん番外乱斗编
热血硬派 国夫君 番外乱斗篇

同样是以花园儿为舞台，描写热血男儿国雄君与宗方兴业间之抗争的2头身人物的格斗游戏，共6关。玩家负责操纵国雄君，将宗方兴业派出的打手一一打退。采计血格制，每被打到都会失血，没血就完蛋。可接关两次。

虽可调整难度，但选择EASY时却只能打到第五关，实在不够照顾打得不精的玩家，不过必杀技等动作依旧是非常地精彩，令人热血沸腾。

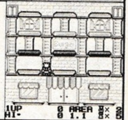


1990年12月
日本技术软件 TECHNO JAPAN
可对战
1M

バーガータイム．デラックス
馅饼时代·豪华版

闪躲和人一样大的突变腌黄瓜及维也纳香肠，将通道上做汉堡的材料一一往下丢，直到完成美味的汉堡为止，共6大关24小关。必须连过1大关才会出现接关密码。如果有材料被敌人弄坏就必须隔一阵子后才能再拿到。

必须一层一层地送，而且还要小心那些烦死人的黄瓜，实在是很累人，但偶尔和个朋友一道比谁先做好所有汉堡倒也有意思。

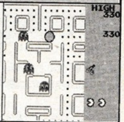


1991年2月
DATA EAST
可对战
密码接关
512K

パックマン
小精灵

’80年发表，堪称电玩鼻祖的顶尖名作移植版。而游戏规则就是玩家得操纵大嘴巴把画面上所有黑点都给吃掉。吃水果可以加分，如果吃到在画面四个角落发光的大力丸便可变无敌，反吞吃原本老穷追不舍的小精灵。

对已习惯多样化声光效果，华丽内容的新一代玩家来说或许是兴趣缺缺，但当年为它而疯狂得夜不成眠的人数可是远远超过今天的快打喔。



1990年11月
拿姆科
512K

バブルボブル
泡泡龙

用泡泡将敌人全部关起来就赢得胜利，早年在大型电玩颇受好评的游戏。这次，泡泡龙是为了救突然病倒的弟弟，而进迷宫内寻找传说中的神药，可是却遭到里头的怪兽所阻挡，泡泡龙只得再施展绝活封他们。共100关。

除它一贯的滑稽动作、可爱造型及吐泡泡等表现得淋漓尽致外，还增加不少有趣的宝物，特别是去碰道具变的泡泡后会打雷这点最让人哭笑不得。



1990年12月
泰德
密码
1M

パラソルへんべえ虹の大冒険
阳伞悠悠·彩虹大冒险

拿把洋伞挡敌人，一路上边吃饭团、苹果以维持体力朝前方前进的横向ACT。全部共16关，包括都市、森林、山上、云海等都是主角贝贝的必经之地，如果被敌人打到，不但会减少体力，且会降低速度及跳跃力。

整体的难度并不高，但操作不大灵光，又因为只要被打到就得赶快再拿宝物才能恢复原有能力，所以玩起来非常刺激，主角的动作也很可爱。

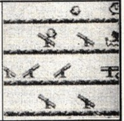


1990年11月
A扑克
512K

ピータン
跑得快与大野狼

利用翘翘板从贪吃的大野狼手中保护小鸟，并送还给在上头苦苦等待的母鸟，共52关，每破4关就会出现一次特别的加分关。如果小鸟被大野狼吃了会减少破关时的得分，但若是全被吃掉就是GAME OVER。

游戏规则很简单，而且可选难度，内容又丝毫不带暴戾之气，很适合小孩子。又，捡蛋等加分关也充满趣味，相当富有变化，值得一试。



1991年12月
KANEKO
1M

飞龙の拳外传
飞龙拳外传

移植自任天堂，以"心眼"系统独树一帜的横向ACT。主角飞龙为了从邪恶组织黑暗龙手中夺取深眠在龙飞峰内的秘宝"飞龙之纹章"而从少林寺出发展开一段修行之旅，但这次他是否能再一次地守护世界呢？

除平常和小喽啰的"道中"篇外，还有和头目在台上正面较量的"格斗"篇，让人乐趣加倍。系列一贯的异种格斗技模式也增加不少新武斗家喔。



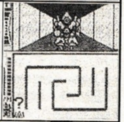
1990年12月
文明脑

可对战
1M

VS.バトラー
对战管家

驾驶机器人在3D迷宫内回旋，使用雷达探测敌方机器人的位置，再发射飞弹或出拳破坏之对战型ACT。当一人玩时，可另派出一架由电脑控制的我方机器人来支援自己。有高速型及蛮力型两种截然不同的机器人供选择。

将画面分成3D画面及地图画面两部分是很方便，可省去不少不断转换画面看地图的时间，但也容易养成老盯着地图而不去注意3D迷宫的坏习惯。



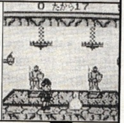
1990年8月
优斯

可对战
512K

ふしぎなブロビー～プリンセスブロブを救え
不可思议的布罗维·拯救雀斑公主

移植自美国任天堂的ACT，玩家必须善加操作吃了不同种类（共14种）的糖果后就会变成梯子、雨伞或跳板等物的宇宙人布罗维，协助一名地球少年寻找宝物，救出被虏走的公主，是一款相当强调益智要素的游戏。

由于每关里头糖果的数量都很有限，因此如果不稍稍动点脑筋，仔细想想要先让普罗比变成什么才能过关，乱吃的话很容易会被卡住出不去。



1990年11月
杰力可

512K

平安京エイリアン
平安京异形

主角是日本平安时代里负责守护平安京的捡非违使（很像警察），使命是靠手中的铁锹挖洞，害笨笨的侵入者掉进去再用土把它埋起来，是款在数年前颇令玩家疯狂的ACT。分为东、南、西、北四阵，每阵三关，共12关。

除充满平安时代气息的"OLD"外，还有以现代为背景的"NEW"关，可二人对战，亦可二人共同对抗侵入者这点真是帅毙了。



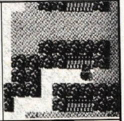
1990年1月
MELDAL

可对战
可2人同时玩
256K

ペインターモモピー
画家毛毛维

原本十分和平的普露露王国里，突然出现了一堆凶暴的怪物！尚在见习中的魔法使必须在地板上全都涂满神圣油漆才能封住这些怪物。共33关，可使用的魔法包括加速、飞天等在内，总共有9种，每种都颇有看头。

因为没有武器，所以如何避开怪物 涂上漆就是游戏中考验玩家脑筋的地方了。另外，各关间的插画及人物造型之完成度都相当高，很难得。



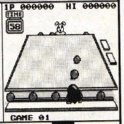
1990年12月
西格玛商事 SIGMA

可对战
512K

ペンギンくん Wars VS.
企鹅君对战

从企鹅、蝙蝠、兔子、老鼠、牛当中选喜欢的，丢10颗球，如果球全部都丢到对面或是时间到时自己这边的球比对面少就算赢。一人玩时和电脑对战，如果能打赢其他四只的话就可以玩更难的第2圈，最多可10人对战。

只是让球在桌上滚来滚去，乍听之下是很单调，但如果集结能三五好友在一道对战的话可也会让人玩得热衷到不知道时间的呢。



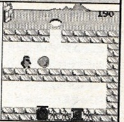
1990年3月
亚斯基

可对战
512K

ペンギンランド
企鹅岛

操纵可爱的企鹅躲开爱惹事的熊及障碍物，穿越如迷宫般的道路，好将蛋平安送回家，和爱人一道分享，富可爱人物造型的 ACT。一开始便可选择喜欢的配乐、选关，含有极高的益智成分，但难度则被压得很低。

不能看见整个迷宫全貌是它最大的缺点，但是企鹅张开双手摇屁股推蛋的动作倒表现得相当不错，值得一看，操作也还算灵巧。



1990 年 3 月
波丽佳音

256K

北斗の拳　凄绝十番胜负
北斗神拳

集合肯西诺、红心、信、雷恩、拳王等 11 名世纪末的拳士的对战型格斗游戏。玩家可自由选择拳士，而展开一场原作漫画所未曾有过的凄厉对决。故事模式则是向其他 10 名拳士轮番挑战，打赢后便可提升能力，逐步变强。

除各拳士的技巧及特征等完全承袭原作风格外，舞台背景也是使用原作中很令人怀念的场景，充满临场感，喜爱北斗神拳的朋友们千万别错过了。



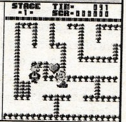
1889 年 12 月
东映动画

可对战
1M

ポパイ
大力水手

在卜派及奥莉薇的婚礼上，卜派的死对头布鲁斯突然出来搅局，掳走了奥莉薇，卜派为救回心爱的未婚妻，而找布鲁斯决斗。在游戏里，卜派必须先找到奥莉薇再救出迷路的小婴儿斯易比后才能进入下一关。

刚和布鲁斯交手时会挨揍一阵子，直到吃到菠菜后才能对等战斗及在找到奥莉薇或碰到布鲁斯时，卜派所表现出来的喜怒哀乐等都相当卡通化。



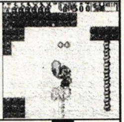
1990 年 4 月
西克玛商事

可对战
1M

ポパイ 2
大力水手 2

这回的事件是由奥莉薇发现一张宝岛的地图开始，为了找到那如梦幻般的宝岛及里头的宝藏，大力水手卜派与宿敌布鲁斯再度较劲。有 4 大关 16 小关，从离岛到迷宫，无奇不有。和一代相同可靠菠菜来提升卜派的威力。

将道具藏在石头旁、椰子树上等奇怪的地方及在收集到 7 个菠菜罐头后就可丢罐头打人等设计是很有趣，只是要想都找到的话早晚会被累死。



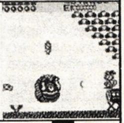
1991 年 11 月
西克玛商事

可对战
1M

ポン太とヒナ子の珍道中～友情编～
波太与雏子的珍道中～友情篇～

有一天，当狐狸波太一个人高高兴兴地走在路上时，突然发现了倒在路旁的麻雀雏子，心地善良的波太于是自告奋勇，帮助雏子，寻找麻雀们的家。没有得分观念，纯粹只是在比过关时间谁多谁少的异类游戏。

玩家除得操纵波太清除障碍外，也必须摇控雏子，避免她跌下去，如果雏子死掉了也算玩家输也是它和别的游戏不一样的地方。、



1990 年 12 月
那克沙特

512K

ボンバーキング　シナリオ 2
炸弹王・剧情 2

用炸弹炸开岩石以找出秘密通道的出入口及钥匙，逃出迷宫。共 9 大关 31 小关。主角的武器除炸弹外，还有一把光线枪。光线枪除可攻击敌人外，寻找道具外在开拓道路、移动炸弹等时候都会派上用场。

和任天堂版的一代比起来，除炸弹的种类增加，头目换人外，难度也提高不少，但乐趣则相对地多了好几倍，相当有趣的一款游戏。



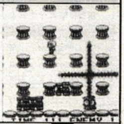
1991 年 8 月
太阳电子

1M

ボンバーボーイ
炸弹人

在将轰炸超人系列作品一贯的娱乐风格给表现出来，又强调故事性及增加提升威力的道具种类的 GB 版中，玩家所扮演的轰炸超人必须破坏建于世界各地的八座秘密工厂，才能救出被带走的伙伴，很有意思喔。

虽然仍是单纯的用炸弹炸死敌人就算过关的简单游戏内容，但这代所添加的，可补给道具，调节爆炸威力强弱的商店让人多了些不一样的感受。



1990 年 8 月
哈德森

可对战
密码接关
1M

まじかタルるートくん
魔法台风

改编自同名漫画，玩家所扮演的是少年本丸，因为从父亲那儿得到了一张古代国家邪马大国的地图而决心一个人进入那国度寻宝，魔法小精灵则在本丸收集到好吃的章鱼丸及拿到星星时飞到本丸身边，帮助本丸。

人物造型虽可爱，但难度却高得出奇，不但本丸的攻击过于单调，道具也画得太小，很难看清楚，而且只要碰到敌人一次就死，实在太困难了。



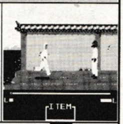
1991 年 6 月
万岱

1M

マスターカラテカ
空手道之王

横向卷轴型，较量空手道的 ACT。可预先设定游戏的难易度；自己的力量、体力及速度。一名叫玛莉子的公主遭亚克马将军所率领的神秘武士军团所诱拐，而主角的使命就是要发挥其空手道的本领，击倒刺客，救回公主。

虽然背景及人物设定等都比不上现在的游戏，故事剧情也略嫌老套，但能夺取敌人的手里剑并纳为己有倒是很有创意，相当强调防御的重要性。



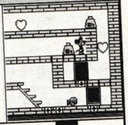
1989 年 12 月
新正工业 .BANDAI

256K

ミッキーマウス
米老鼠

迪斯耐的招牌卡通人物米老鼠，为帮助被袭卷风卷走的米妮而到处找寻掉在各地的心，具益智要素的横向卷轴 ACT。全部共 80 关，收集到所有的心后就可以进入下一关。除楼梯外，还可利用电梯让米老鼠上下跑。

虽说越到后面陷阱就愈多，也就愈难打，幸运的是它没有限制过关时间，而且可以无限接关。此外，相当罕见的是可以重播破关实况的录影功能。



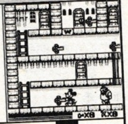
1889 年 9 月
肯姆冦

密码接关
512K

ミッキーマウスⅡ
米老鼠Ⅱ

为了要救出心爱的米妮，米老鼠从地下到侵入魔城。共 28 关。除可用弓箭或炸弹等武器攻击来犯的坏蛋外，米老鼠必须收集到 8 只钥匙才能打开出口的门进入下一关，可无限接关，亦可记密码接关。

机关陷阱的设计比起一代更为充实、刺激，相对地难度也提高，不过操作还算利落，可惜的是没有在米老鼠身上下什么功夫，不大像在玩米老鼠。



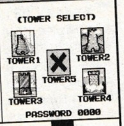
1991 年 4 月
肯姆冦

密码接关
1M

ラッキーモンキー
幸运猴

操纵叫乌旗依的猴子用幸运球打坏蛋，目标是攻破 5 座塔。玩家可自由选四座塔的攻破顺序，第五座塔则一定要攻破四座后才能去，各塔都分为 16 区。除了直接用球发动攻击外，也可靠铁头功来提升攻击力。

虽然猴子的动作很单纯，没有什么值得说的，但它独树一格的攻击方法则值得一看，很少有像这款游戏这般，游戏系统相当完整的逸作。



1991 年 4 月
拿兹米

密码接关
512K

ラブルセイバー
博爱战记

为了救出遭外星人捉走的大哥，少女安和机器人马克斯合体，成为无敌的来普路塞巴，向未知的宇宙挑战的横向 ACT，共 9 关，有 6 种对安有助益的道具。敌人数量并不多，但如何避开陷阱才是安所要面临的最大难题。

游戏内容的评价可谓已达中上水准，因此只要是热爱 ACT 的玩家应该都会情不自禁地迷上它，唯一可惜的是不能接关，打起来很累。



1991 年 5 月
金子唱片
1M

らんま 1/2
乱马 1/2

玩家操作的角色是主角早乙女乱马，而目标则是找出落在四周的鞋子、手套及帽子等物，救出小茜。游戏中除了有可攻击敌人的跳箱及收拾障碍物用的垃圾桶外，还有可让乱马男变女、女变男的神奇道具。

虽说是 ACT，但十分要求玩家动脑筋找寻可以藏东西的地方，不过难度并不会很高，且出现在里头的角色都来自原作，给人的感觉就是不会陌生。

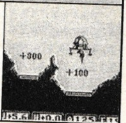


1990 年 7 月
帕布雷斯特
512K

ルナランダー
月球冒险者

最新调查显示，月球上蕴含着无数的资源，而为了进一步地进行月球调查工作，代号"月球着陆艇"的极机密计划终于执行，而您便是那位调查员，负责调查月面上 32 个可疑地点，须找到五颗矿石后立即回船才能破关。

以空气残量来代替死梆梆的时间限制，且可因发现到植物或因遭攻击而增减氧气残量很符合游戏情境。起飞、降落的镜头虽很漂亮，但让人手酸。



1990 年 9 月
巴克恩影视
可对战
密码接关
1M

レッド．アリーマー～魔界村外传～
红色阿利玛～魔界村外传～

魔界遭到谜般的大军团所偷袭而濒临毁灭状态！向来在"魔界村"中都是当坏蛋攻击人类，会吐火、浮在空中、爬墙的阿利玛为拯救故乡挺身出战，不同以往的故事设定，结合 RPG 及 ACT 于一堂的外传游戏。

缓降、爬墙等动作都颇具趣味，杀敌一定数量后就可学会新武器，可到村里用敌人的魂交换秘宝提升能力等都带 RPG 色彩，故事结构很不错。

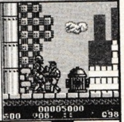


1990 年 5 月
卡普空
密码接关
1M

ロボコップ
机械战警

和电影上的情节很类似，玩家必须操纵机器战警，用爱枪 AMTO 9，将手持机关枪、手榴弹等重兵器的凶恶匪徒一一逮捕。共 10 关，每破一关后都会有重现原作故事情节的插画出现，战警迷绝对别错过了这精彩的一刻。

必须先瞄准歹徒，并避免射到歹徒身边的人质等便是它的乐趣所在，可惜玩起来实在太难，虽然操作感并不差，但整体的平衡上就是差那么一点。



1891 年 3 月
SME
1M

ロックマンワールド
洛克人世界

企图征服世界的罪魁祸首坏到底博士，连同一代的剪刀人、冰人、电人、火焰人，共 8 个老大级角色登场，计 5 关，可无限接关，但 GAME OVER 后就得从各关的最开头重玩才成，另外也可记密码，不必每次都从头开始玩。

虽然萤幕小了点，但它独特的魅力仍然丝毫未减，在 GB 上算是少数屈指可数的高难度游戏之一，对向来偏爱这游戏的中小学生来说或许太难了点。

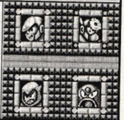


1991 年 7 月
卡普空
密码输出
2M

ロックマンワールド 2
洛克人世界 II

将任天堂版的同名作品的二代、三代合并起来的GB续作。主角洛克人的武器依然是大家所熟悉的，装在他右腕上的洛克人火箭筒。前4关可选关，里头的坏蛋和老大全都是以前出现过的，相当很令老玩家怀念吧。

难度太高，如果不习惯的话不到三两下就会被干掉，彷佛是为了整玩家才做的游戏，不过它最自傲的，多变化的头目造型则仍旧有一定水准。

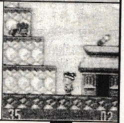


1991年12月
卡普空
密码输出
2M

桃太郎电剧 2
桃太郎电剧 2

桃太郎在前作打倒炎魔大王后，更厉害的敌人地狱大王登场。在本作中由于可和超级GB对应，因此玩家可享受到色彩鲜丽的画面。此外，在角色的攻击及移动方面，也有相当程度的改进。

本作在敌人的种类方面，共准备有60种。而在陷阱的设计上，也高达有30种之多。加上桃太郎可任意变身。使得本游戏的动作乐趣提升不少。

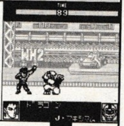


发售中

热斗ワールドヒーローズ 2JET
热斗·世界英雄 2 喷射版

在本作中，将由15位斗士，争霸史上最强英雄的头衔。在基本的操作上，和大型电玩差不多。但是，在GB版中，有"武者修业"、"超武斗会"、"对战"等3种模式可供玩家选择。

在彩色的SGB画面下，玩家可以感受到各个角色的动作是如何地显而易见。尤其当角色使出必杀技的时候，更是让人觉得实在太棒了。



发售中

GB 原人
GB 原人

以丰富多变化的表情，轻松活泼的动作而大受女性玩家及小孩们喜欢的ACT。这次的原人除了和以前一样会变电人、会吐火、变大变小外，还会变比石头还硬的岩人、用超音波攻击的鸟人及可缩在龟壳内无敌的乌龟原人。

逗趣又易于操纵，即使是初学者也能很快玩上瘾，难度不高向来是本系列游戏的一贯宗旨，而三种新增的原人变化也都相当具有可看性及实用性。



1992年
哈德森
1M

悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん
恶魔城·派我去德拉克拉君

主角小吸血鬼男爵原本是个整天只知道睡懒觉，无所事事的恶魔王子，在听到卡拉蒙斯用妖力操纵魔物而造成魔界一团混乱的消息后，决心出门去为找回往日无忧无虑的"和平"而展开他那前途多艰的旅程。

除可飞上天的蝙蝠化妖气弹外，主角还有诱导妖气弹、强力妖气弹及可倒吊在天花板上的反转化妖气弹等武器，但每破一关才能学会一种。

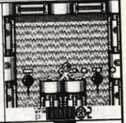


1992年12月
柯拿米
1M

ROCKMAN WORLD 3
洛克人世界 3

任天堂版3、4代的总集篇，各出现4个老大。虽然征服世界的计划两度因洛克人的活跃而失败，但坏到底博士仍旧不死心地派机器人攻向管理气象、产业的中央管理中心，企图打倒宿敌洛克人。共8关。

主角洛克人除了改良过的洛克火箭筒外，还有可模仿头目技巧的转换装置。机器狗伙伴拉蒙则可视情况变身为喷射机、潜水艇及跳台。



1992年12月
卡普空
密码接关
1M

スーパーマリオランド2　6つの金货
超级马里奥世界 2　6 枚金币

为了打倒和自己长相酷似，但心地却邪恶无比的坏马里奥，马里奥冲入鬼屋、海中及宇宙等 6 个世界中展开大冒险。除丢龟甲、射弹力球等神技外，这次的马里奥还可以在吃到红萝卜后变成兔子马里奥，增加跳跃力。

和 1 代比起来最大的不同在于随时可以接关，且能自由选关，因此玩起来格外轻松。水中游泳、或穿上宇宙服时的马里奥，其模样也颇独特。



1992 年
任天堂

アタック・オブ・ザ・キラートマト
蕃茄杀手的攻击

邪恶的天才科学家为达成他征服世界的野心，于是将一种叫蕃茄杀手的怪物送到社会中袭击人类，而能将蕃茄杀手给斩草除根并阻止这项阴谋的便是玩家所扮演的勇士——魏鲁拔。他必须找到藏在某处的罐装蕃茄汁才行。

除了用拿手的剑将蕃茄杀手一分为二外，也可用比萨或大石头砸它们，另外诸如利用滑板快速移动等动作也都相当精彩，十分富有变化。



1993 年 2月
ALTRON
1M

アダムスファミリー
阿达一族

改编自同名电影，为了拯救遭黑心律师所骗而被拐走的 6 名亲人，主角柯梅斯挺身而出。在游戏中，柯梅斯可以靠吃药而化身为狼男、半鱼人及吸血鬼等数种模样，所要闯的则是地底湖、冷藏库等有妖怪四处游荡的地方。

破关的关键在于如何善加化身，因为有些关卡甚至是只要不成为某种怪物就无法打倒头目过关的，所以千万别胡乱吃药，浪费资源。

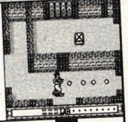


1991 年
三泽娱乐
1M

怒りの要塞 2
怒之要塞 2

和一代相同，玩家依旧是使用马沙德及密兹基两名特工，凭各人手上的三种武器，潜入如迷宫般的敌军要塞，进行破坏工作。除对战斗有助益的 2 种道具外，可破坏特定墙壁的特别武器也是往前冲时不可或缺的好伙伴。

马沙德具有顶尖的破坏力，足以一击毙敌；密兹基则动作敏捷，可以一挡百。两人各有所长，玩家必须妥善进行交替才能所向披靡。

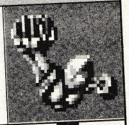


1992 年
杰力可
1M

ウルトラマン
奥特曼

和超任版相同，由超人力霸王对决来自宇宙或自地球某处蹦出的怪兽，乃对战型格斗游戏。除是用 START 钮跳外，其他操作都和超任版相同，共 9 关。更好的是，可以让玩家分成超人力霸王及怪兽两大阵营展开大对决。

游戏里头所用的背景及 BGM 全都是采用当年电视版的原场景及原音，所以玩起来格外感觉到临场感，相当逼真，可惜就是操作难了点。

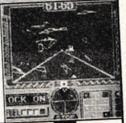


1991 年 12 月
贝克
可对战
1M

X(エックス)
宇宙坦克 X

主角负责驾驶最新型的宇宙战车"VIXIV"，从入侵者手中守护富含天然资源的迪塔母斯 II 行星。但必须先在地球上接受模拟训练、实战演习并通过测验后才能被派遣到星球上，成为可独当一面，克服各项艰难任务的战士。

游戏过程还算流畅，且一不小心很可能就会迷路，因此随时记得确定自己所处的位置及基地，敌人所在地点是相当重要的一环。



1992 年
任天堂
1M

元气爆发ガンバルガー
元气爆发・武装市民

改编自同名卡通的机器人游戏，共 4 关，前 3 关时玩家可从三架中自选一架操纵，每关都会有一些和头目特征十分相似的小喽啰出现，一个不小心就会被打得爬不起来，没能源就 GAME OVER，但有 2 种道具可补能源。

除拳打脚踢外，独特的必杀技其威力更是出类拔粹，但可惜的是操作太过困难，不容易成功，因此熟悉操纵方法乃欲破关者的当务之急。



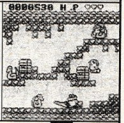
1992 年
多米

可对战
2M

しっぽでブン！
青蛙大冒险

为找回莫贝利王国原有的和平，打倒魔王基拉，战士查利英勇向前冲冲冲……。全 86 关，而里头则被细分为天空、地上，洞窟及水中等 4 个奇妙世界，至于主角唯一的武器则是那条可以发出真空波的尾巴。

除鳄鱼、天鹅、鼬鼠及翼龙等动物外，就连龙卷风等天然现象也是阻碍前进的大敌，而且还有很多隐藏的宝箱，因此玩来是格外的紧张刺激吧。



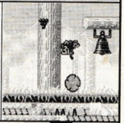
1992 年
巴普

1M

スーパーハンチバック
神驼救美

游戏的主角汉奇帕克虽然是位背已驼的残障人士，但不向命运屈服的他却立志要将遭囚禁的公主叶丝娟娜鲁达从魔王手中救出，因而单身朝恐怖险恶的魔王城前进，共 9 关，各分数条路，还有必须借助特殊道具的秘关。

和一般弹跳自如的主角比起来，这名主角的动作显然有些不一样，可让玩家体验到不同的乐趣。而主角撞到障碍物后满天星斗的模样亦颇具喜感。



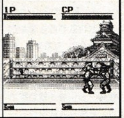
1991 年
想象者

1M

キン肉マン　ザ・ドリームマッチ
筋肉人・梦幻比赛

改编自同名漫画，代表各国的正义超人，金肉人、拉面人、铁面具、铁甲人及鬼上尉等 6 人，在追逐世上最强之名下展开前所未有的激战。每个人都身怀不同的绝活，但只要能让对手的 HP 减到 0 就获得胜利。

虽然必须要不断地存 SP 直到全满才能使用必杀技这事会让人烦得要命，但只要一看到那充满魄力的一瞬间就真的觉得刚才没白费工夫了。



1992 年
优达卡

可对战
2M

大工の源さん ゴースト ビルディング カンパニー
大力源君・幽灵建筑公司

魔界的木工集团为了征服这块大地，于是将正义的木工——阿源心爱的小卡娜捉走，企图逼阿源这眼中钉就范，没想到阿源反倒因此决心打倒他们这群幽灵。共 5 关。阿源的吃饭家伙，木槌，除可敲昏敌人外，亦可挡攻击。

从大街到兵工厂、海底、火山，上至头目，下至小喽啰都各具特色，尤其是最后一关的头目，社长机器人，其造型及攻击方式更是夸张到底。



1992 年
IREM

1M

タイニートゥーンアドベンチャーズ
兔宝宝大冒险

因为担心立志成为女明星的芭妮在外头会遭人算计，巴斯达、普拉其及哈姆这三只友情深厚的兔子决心去追芭妮，深入大街及森林等地方。玩家必须配合各关的障碍，轮流操纵各有特长的三人组才可能找到芭妮。

巴斯达会将红萝卜以抛物线丢出；普拉其的武器则是可反弹地板、天花板的风梨；哈姆则擅长让西瓜顺着地板像雪球一样滚过去的技巧。



1992 年
柯拿米

1M

ダウンタウン热血行进曲　どこでも大运动会
闹市热血进行曲 · 随处乱跑大运动会

热血队、花园队、冷峰队及联合队等四队参加的格斗运动会，有抢面包、躲炸弹鬼的捉迷藏、模拟迷宫、3对3自由格斗及梦见格斗马拉松等5种竞赛项目。玩家从四队中选出一队，最后看那一队总分较高就获得冠军。

内容看似单纯，但几乎每一项都是要考验玩家的体力是否能撑得过那无情的时间限制，如何运用技巧多打倒几个人以增加得分也颇让人伤脑筋。

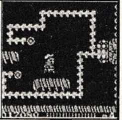


1992年　可对战
THCHNOS JAPAN　4M

高桥名人の冒险岛 II
高桥名人冒险岛 2

玩家化身为曾以16连射叱吒风云的高桥名人，为将被坏蛋贝鹿赛巴布给拐走的迪娜救出，而在8座岛上冒险。不过名人手上并没有什么随身武器，必须从岛上的蛋中挖出石斧、滑板及恐龙（共4只）等才能平安过关。

有不少地方都藏有加分及隐藏房间，可是如果没有飞奔的话根本就很难发现，不过若是有什么不对的话，仔细查查一定会有收获。

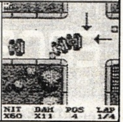


1992年　1M
哈德森

ダーティ · レーシング
死亡赛车

除8种地区赛外，还有4种正式赛。玩家必须收集路旁的现金边前进。可靠硝酸瞬间加速到极限，但得留心洒了油后容易打滑的地区及路面凹凸不平的越野场地。如果碰到路肩的特殊方块，还可射出绳索或开枪呢。

激烈抢道、恶意妨害、车子弄坏后还得花钱修理，什么招术都屈笼，简直就像是款将赛车场幻化为战场，空前绝后、目中无人的战斗赛车游戏。



1993年1月　1M
杰力可

チキチキマシン猛レース
疯狂机器 · 猛赛车

可以用技俩让在前头挡路的车子消失在跑道上的特殊赛车游戏，共有33组赛程。为了求胜，就连地雷和大炮都可使用，可调整游戏难度，且10部提供给玩家开的车子，几乎都是相当怪模怪样的奇特赛车。

和其他赛车比起来，它有一股与众不同的独特魅力，玩起来相当惊险刺激，路况亦十分艰辛，不设法去妨碍别人，就只有被别人耍着玩的分。

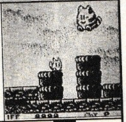


1992年　1M
亚特拉斯

トリップワールド
妙妙猫世界

舞台是在四国鼎立，还有座圣山迪比亚斯的脱瓦普世界，主角亚库普是名背后长尾巴，有些像猫却又比猫活泼可爱的小朋友，他为了将象征国家和平的"麦依塔之花"从奸人手中夺回而单独一个人出门去旅行。

不论陆海空，亚库普都能灵活地行动自如，在得到特殊道具后，还可变身为其他模样，十分可爱，且对敌人发出的攻击也值得一看。

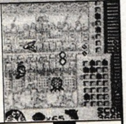


1992年　1M
太阳电子

ドラえもん 2 アニマル惑星传说
机器猫 2 · 动物惑星传说

玩家将和前作一样扮演小叮当，协助动物惑星摆脱意图破坏自然环境的尼姆其星人，并恢复往日的和平。分为俯视的地图关及横向的动作关，必须先在地图关中收集情报后再冲入满布敌人、陷阱的动作关。

游戏内容虽然很单纯，但如何活用秘密道具却是相当重要的一环，且由于都是漫画中出现过的，所以忠这产读者应该都可很快了解其用法。

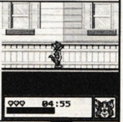


1992年12月　1M
A扑克

トム＆ジエリー
汤姆与杰瑞

聪明的老鼠杰利某天在发现外甥达菲不见踪影后，因为警觉到八成又是猫咪汤姆搞的飞机，于是出门去找他。虽只要对准汤姆射2发糖球就可使他暂时完蛋，但达菲可能躲在椅子、长凳、垃圾桶等让人找都找不到的地方。

除糖球及增加生命力外，共有6种道具，每一种都相当重要，得节约使用，特别是可延长30秒时间限制的特殊时钟，更是珍贵，绝不能浪费。

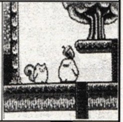


1992年12月
ALTRON
1M

ぬ～ぼ～
奶～啲～

主角努伯因好奇追一只兔子而误入异次元，等他醒来后才发现已置身于一座浮在大海中的孤岛上，努伯只得到处找回家的路。并不须要和其他人战斗，只要利用道具，和动物合作，通过出现在眼前的——障碍即可。

如果走到一个过不去的地方，就表示得先动动脑筋想想该使用何种道具，千万不要马上就乱用道具，那只会白白浪费玩家们宝贵的时间罢了。



1992年
IREM
1M

バイオニックコマンドー
生化战士

使用特殊绳索的新感觉ACT，可分为敌军区域及中立区域。潜入要塞并破坏敌军区域的中枢系统后可以得到武器、道具。在中立区域可从驻留当地的友方中得到道具及情报，也能套敌军话，但若开火则会反遭中立军攻击。

绳索除可挂在天花板上让人荡过障碍外，也可在挂紧后缩短使人直接爬上上层，应用方式千奇百怪，故精通绳索的用法可说是破关的第一步。

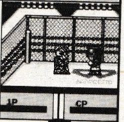


1992年
卡普空
1M

バーサスヒーロー　格斗王への道
对战英雄・通向格斗王之道

6个SD英雄争夺格斗王头衔的格斗游戏，共6关，其中有长年不化的永久冻土，也有加刺铁线的擂台。除拳头、脚踢等基本技巧外，还必须配合摔投技及飞踢等，使出各人独门的必杀技，才能获得最后的胜利。

摔角代表超人G、忍者代表超人太郎、武士代表假面黑骑士PX、功夫代表假面骑士V3、空手道代表骑士钢弹及相扑代表F—91，都各具自己的风格。

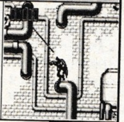


1992年
帕布雷斯特
可对战
2M

バットマン リターン オブ ザ ジョーカー
蝙蝠侠・小丑归来

应该在上次的激战中就已经被国民英雄蝙蝠侠给打倒的邪恶之徒小丑再度复活，又一次地站在蝙蝠侠的眼前展开二度决战。可使用蝙蝠绳索、蝙蝠音波等道具，战场则遍及下水道、机械工厂及货过列车等地。

不论到那去，蝙蝠侠的前头总是充斥着打不完的小喽啰及接踵而来的陷阱，让人几乎要被烦死，不过还好是蝙蝠侠也增加了不少新能力。

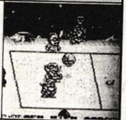


1992年
太阳电子软件
1M

バトルドッジボール
战斗躲避球

超人、假面骑士、钢弹及各自的宿敌，组成6队厮杀的躲避球格斗，先打倒敌队2名内场选手的队伍获胜。每个人都有配合其特长的必杀技，但必须要接到3～4颗球后才能使用。打赢后可网罗敌队的一名选手加入我队。

这游戏最大的魅力莫过于英雄们的必杀技，威力绝伦，但练到后头，有些选手便可习贯得躲开必杀球的防御型必杀技，故比起来是格外地刺激无比。



1992年
帕布雷斯特
可对战
2M

ファンタズム
幽灵少年

无意中被卷入灵体能源研究的纷争而英年早逝的少年决心和恶党战斗，但因为他是幽灵，所以只有附身到其他人体内的能力，而可以附身的角色共 20 种，各自的速度、跳跃力、攻击力、攻击方法都不尽相同。共 6 关。

如果附身的家伙翘了，主角便会再变成幽灵，一旦灵体能源用尽无法附身时就没戏唱了。且除打倒头目外，还要找三把钥匙才能救出心仪的她。



1992 年 杰力可	1M

HOOK
铁钩船长

主角彼得潘为了帮助那些思念母亲而离家出走却遭虎克船长捉走的小孩子们而展开旅行，改编自同名电影的横向 ACT。玩家操纵彼得潘，在小孩决不会成长为大人的奇异世界中，对抗虎克船长的手下不断前进。

在幽灵矿山时必须躲下躲龙的火焰；去水底都市时得留意旋涡；不可在海盗森林内乱浪费食物……只要掌握上述这几个要点打起来就轻松多了。

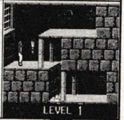


1991 年 SCE	1M

プリンスオブペルシャ
波斯王子

在个人电脑上倍受赞赏的游戏，主角波斯王子为拯救公主而闯入一座布有断头台、针床等致命陷阱的迷宫内冒险，而且必须在 60 分钟内完成才行。平常没有什么敌人要应付，不过如果手上拿到把剑就表示得一对一决斗。

这游戏最大的敌人便是设在迷宫内的陷阱，刚开始虽然只是些暗钮什么的，但之后会愈来愈复杂，如果无法看破门上的机关就无法继续前进。



1992 年 美塞亚	1M

平成天才バカボン
平成天才老爸

为了救出被傻蛋田大学的学生给带走的老婆及儿子阿一，傻老爸发挥他那雄魁灵活身手大肆活跃的横向 ACT，除了拿手的雨伞外，老爸还会靠大钉子移动及利用双手攀墙的功夫，动作相当精彩逼真且多变化。

由于有时间限制，因此对陷阱多的关卡能毫不犹豫地快速通过当然是最好，不过如果不小心的话，就很可能会前功尽弃的喔。

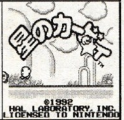


1992 年 拿姆科	1M

星のカービィ
星之卡比

为打倒狠心夺走普普普大陆的食物及宝物的低低低大王，好吃的小朋友卡比展开大冒险。卡比除了会吸入空气飞上天外，还有将敌人吞进肚子后再把它变成星星吐出来打敌人的本事。身体整个变红后还可连射空气弹。

全 5 关。第 1 关的头目是会吐果实的大树根；第 2 关是会推石头来攻的双人组；第 3 关对付装大炮的飞行船；第 4 关的除打雷外，还会生小喽啰。

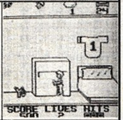


1992 年 任天堂	1M

ホーム．アローン
独自在家

改编自同名电影的横向 ACT，而玩家理所当然地是扮演小男主角克比斯，代替不在家的爸妈，从那些笨贼中守护家宝并予以收集，只要将收集到的家宝给全数藏在地下室的金库去便算大功告成，可以破这关了。

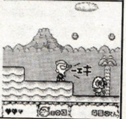
在收集家宝的途中，除了得留心可藏东西的小地方外，还必须打倒得事的小偷儿们。克比斯有玩具手枪等 4 种武器，但最可靠原武器仍是陷阱。



1992 年 ALTRON	1M

原人コレクヨソ
原人大集合

已在GB中发售的3款原人系列作品,。游戏的内容包括"GB原人"的1、2、3代。都能看到GB原人华丽的动作哦!这三款游戏的内容虽不相同,但正是那滑稽的动作才不容错过。1代中原人必须使用头顶与跳跃的技巧来打倒阻止原人前行的敌人。此外,在过程中,原人也会变身强化为"GB岩人"、"GB叫人"、"龟原人"这3种强力原人。2则变身为"GB盗人"、"GB达人"、"GB食人"。3中原人要在蛋头尊爵所创设的游乐园"小鸡王国"中游玩,里面有6种迷你游戏。

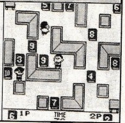


1996年11月22日
哈德森
8M

クレヨしんちゃん オラのごきげんコレクション
蜡笔小新

过去曾发售的GB版小新受到广大玩家回应,这次特别收录了14款小游戏,比原来增加了4个。新增有"踩高跷"、"限时抢滩"、"迷宫挑战"、"接物高手"等。

但是本作不仅只能玩个别的迷你游戏而已。还有故事模式,你扮演主角小新在街上散步,并一一突破路上必须闯过的小游戏。在故事模式里有个叫乖宝宝徽章的荣誉标志。只要你在游戏中击败对手、拿了第一名就能得到。游戏中可是能记录每个人的徽章数目哦!



1996年
BANDAI
2M

桃太郎コレクション
桃太郎总集篇

这游戏类似"炸弹人总集篇",也是用的游戏罐来包装。汇集了GB主机版的"桃太郎电剧"与"超级桃太郎电铁2"两款作品,双倍的乐趣,难得的机会,不要错过。电剧主要描述充满正义感的桃太郎为消灭鬼怪,从鬼怪手中解救村庄而进行一连串的战斗,玩家就要扮演桃太郎。你手中武器是桃子,投向敌人就行,依所灭敌人不同,会得到很多很多的钱喔!某些舞台还放有面团丸子,拿到的话就能得到狗、猴子、雉鸡三种角色,带上它们用其特殊能力打通全部6关!

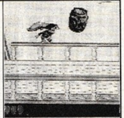


1996年
哈德森
8M

ドンキーコングランド
超级大金刚 2

曾在SFC上造成地震的"超级大金刚2"的移植作。类似的,在蒂克丝加入之后,她将和迪迪一起踏上拯救被诱拐并遭到监禁的东奇的冒险旅程。

迪迪与蒂克丝的基本动作很多,大多数敌人都可从上到下踩踏加以击倒,对于难缠的家伙,可投掷木桶,当然,跳过它就更好!两主角可用B键,一边回转一边击倒敌人。不过这个B键对应男女角色的细微操作性是不同的,一定要注意好好区分哦!迪迪有旋转攻击,蒂克丝是马尾旋转。



1996年11月23日
任天堂
4M

ストリ|トレ|サ|
街头格斗赛车

这是一款由8名角色来搭乘基各自的爱车,并互相竞赛争夺首位冠军的赛车游戏。它是一款昔日曾在SFC上发售过的作品。其游戏有3种模式,除了类似F1的赛车外,还有从圆形的车道上去把其他车子碰撞出去的格斗式玩法,以及把爱车当成是足球选手的足球式玩法,基主要目的也皆是要把对方的车子给淘汰出去,故击攻击其他车子,使之弹飞出去,即是本作的特征之处。



199年9月
UPI
4M

SD 飞龍の拳外傳 Ⅱ
SD 飞龙拳外传 Ⅱ

在2D画面下对战的格斗游戏,从以前所介绍的角色中多加了一位新人,共是19位。已知的几位新角色将以头目的身分登场,在2中登场的4位中,我们大致介绍3名。●塔巴,在泰国穷乡僻壤的寺院里积极修行的盲人战士。●诺耶鲁,擅长处理炸弹,会使用混全了提康特和护身术之技。●贝鲁加,动态视力极佳又行动敏捷,可封住对方的动作并反击。

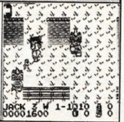


1996年
文明脑
8M

ハイパーチャイニーズ ランド 1、2、3
超级中国人总集篇

将过去曾以 GB 版发售的同名作 3 部作品集结成一部游戏来发售。基本上，看不到它和以前所发售的游戏及内容有什么改变，不过 3 呢？更加了可借由和镇民的交谈而撷取解迹提示的场面，所以是以更新版的姿态重出江湖。若你使用对战连线的话，就可对战！

游戏中一般就是用重拳、飞踢和跳跃来打倒敌人的动作游戏。打岩石就有提升力量的道具出现，然后马上出发，去救心爱的女友——琳琳！而 2、3 集则是有些动作要素的 RPG 了，对话并战斗获取经验值。



1996 年
文明脑
8M

BOMBER MAN GB3
炸弹人 3

GB 版中的第三作并不是接续前作的续篇，完全独立的世界观。可借用轰炸胶囊的收集，使可得到的特殊道具种类再度增加。这样一来，不仅增加了与敌人的战斗方式，并倍增游戏乐趣。游戏共有 4 种特殊的道具“炸弹”，每一种摩托车对于可防御损伤的次数和能力都各不相同。而且若想拿到全部的摩托车，玩家必须要保存很多的轰炸胶囊才行。故事主要描述炸弹人要抢回被夺走的技艺源泉“轰炸胶囊”，而与恶魔超人大战的经过，有 7 个舞台。



1996 年 12 月 20 日
哈德森
2M

みどりのマキバオー
小马竞技场

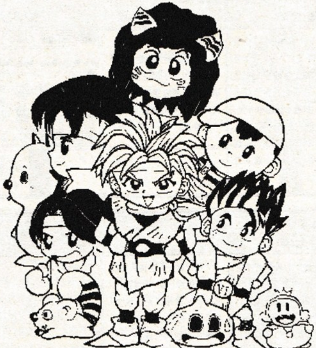
由在卡通及漫画中大受欢迎的“小马竞技场”所改编的作品。在这个动作游戏中最主要的目标，是不断锻练主角马奇巴欧，战胜对手以成为顶尖赛马，为了要让“马奇巴欧”成为一流的赛马，要不断训练来培养体力，并借由参加比赛来累积实力。

专门让马奇进行训练的地方有两处，一个是登山训练，一个是训练中心，这两处可以得升马匹的能力。对比赛胜负有绝对性影响要素，就是卡片的使用效果，使用卡片就可获得神奇的效果。卡片的得到要靠训练或比赛拿名次。



1995 年 12 月 20 日
TOMY
2M

RPG
角色扮演篇



ハドソン・ホーク
通天大盗

为起动可以将铅块变金块的炼金机器，怪盗霍克靠着他手上的一颗棒球朝美术馆前进，目标则是一代大师达文的作品，但一路上除了拿枪猛射敌人及防盗相机外，还会有攀墙越河等难关等着玩家挑战。

由于故事乃设定发生在从前，因此背景什么的都相当单调，并没有五光十色的大楼，但整体来说却也有一种不落于俗的独特气氛。



1991 年
SCE

1M

バトルオブキングダム
王国之战

卡片战斗型的冒险ACT，运用手中的怪兽卡夺回遭占领的城池便是最终目的。可操纵的怪兽共有16种，但最多只能拿8张，而且一次只能派一只出马，有SLG的味道，但运气的成份占很重是这款游戏的特征。

虽说是ACT，但如何去买卡片显然更为重要，如果手中没有几匹精锐怪兽的话，就算是高手也很难过关，可以说是款较偏SLG的卡片游戏。



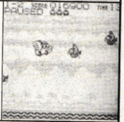
1991 年 12 月
MELDAC

密码接关
1M

バニシングレーサー
镭射战车

驾驶小型汽车横跨全美国，以纽约为最终目的地之横向ACT，共计5大关15小关，除凹凸不平、障碍不断的地上关卡外，还有装上翅膀后飞上天的空中关卡及使用水中呼吸器的海底关卡，各关内都有不少隐藏的加分关。

操作起来相当灵活，就是动作嫌慢了点，且跳跃时的飞行距离也太短，缺少ACT中该有的迫力，应该是比较适合初学者或对ACT感到棘手的人玩。



1991 年 7 月
杰力可

1M

ウィザードリィ・外传 II 古代皇帝の呪い
巫术外传 II ・古代皇帝的诅咒

以3D迷宫为主，改编自个人电脑版的原创故事，GB的第二作。故事在叙述一位名不见经传的冒险者如何让一座陷入绝望深渊的城市从邪恶的诅咒中解脱，使领主之女重生，而回到光明的怀抱下。

即使是初学者也能靠自动地图检索功能轻松上手，采用不同的特殊攻击，50种以上的新怪兽及多样化的咒语更是让人耳目一新，叹为观止。



1992 年 12 月
亚斯基

密码输出
1M

モンスターメーカー2 ウルの秘剣
怪兽制造厂 2・乌尔的秘剑

以靠拿卡片决定前途是好抑坏的"卡片迷宫"而备受好评的续作。主角拜娜公主为看会发光的陨石而出门探险，但预知到陨石将会对自己造成不幸的地底探测计划破坏和陨石有关连的乌尔之秘剑……两人是否会交战呢？

经过整理后还配上武器图片的道具画面让人更容易融入游戏中，再者，各种敌人千变万化的攻击动作也十分有看头，可说是已发挥到极致的杰作。



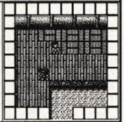
1992 年 12 月
SOFEL

电池记忆
1M

鬼忍降魔录 ONI 3
鬼忍降魔录 ONI 3

靠忍术及独特的变身系统大放异彩的系列作品。游戏的主角是常盘丸，祖先会是阴阳师及巫女，因一次的偶然，遇见从佛像中跑出来的孩子们，于是受托找寻能封锁魔力的魔神器后，与邪宗展开一场生死间的争夺战。

充分表现出和式风味的城镇街道及东洋忍者风四溢的战斗为其魅力所在。各关(全部共有四章)的主角都不一样也是它让人爱不释手的理由之一。



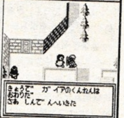
1993 年 3 月
帕布雷斯特

电池记忆
1M

女神转生外传　ラストバイブル
女神转生外传·最后的圣经

在神与恶魔并存的时代，太阳系第五惑星，介于两者间永无终止的争斗间，为找寻神秘金属而四处旅行的神族少年艾露究竟该怎么办，才能从夹缝中找到一条适合自己的道路呢？因恶魔合体系统而受瞩目的2D—RPG。

虽然原本采用的3D迷宫系统被改成2D会让资深玩家感到不够挑战性，但可以用自己独创的妖魔和朋友们的妖魔一拼高下，真的是挺有意思的创举。



1992年12月
亚特拉斯

可对战
2M

天地を食らう
吞食天地

在GB上登场的“吞食天地”，其基本操作系统及画面的编排，都和FC时差不多。玩家将控制刘备、张飞、关羽等名将，带领若干士兵讨伐霸道的董卓。本游戏的重点，就是提升带领的士兵数。

由于本作是RPG型态，因此在行进的过程，将有许多的敌人会出现。当双方进入战斗画面时，玩家可下达攻击、计策、使用道具等指令。

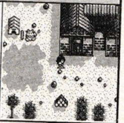


发售中
卡普空

アレサⅢ
阿蕾莎Ⅲ

酷爱冒险的帅气公主玛翟莉亚在年满20岁后，为找寻被收藏在阿蕾莎神殿内的三枚戒指而和旧友多路一同回到活在过去历史中的旧阿蕾莎王国，与魔王展开三度对决。基本系统仍沿袭前作，本系列的完结篇。

充满动感的战斗画面及处处让人感觉魄力十足，不会太无聊。让玛翟莉亚回到过去和素未谋面的父母见面，一同作战也是挺有意思的剧情。



1992年
亚诺曼

电池记忆
1M

うる星やつら—ミス友引を捜せ—
福星小子·搜索及引小姐

改编自同名漫画，玩家负责操纵故事中的男主角诸星当，将五位高中校花候补女同学的美貌通通照下来，才能获得当选者的一记香吻，可是面堂和温泉等人会在途中不断地妨碍阿当照相喔。

明明是件稀松平常的事，可是在有引见就可能要惊天动地了，将原作搬入游戏中是它成功的地方，不过感觉好象是在玩AVG，而不是RPG。



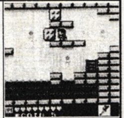
1992年
亚诺曼

电池记忆
1M

カエルの为に钟は鸣る
青蛙王子·鸣钟庆回归

两个从小到大就爱彼此互相较量，剑术都是一样的两个王子，为了解救传闻中是赛西施、胜貂婵的绝世美女帝拉敏丝公主而出面挑战大魔王。除剑及铠甲等武器外，还可变成青蛙或蛇来打探消息。

在迷宫里头不但要靠灵巧的动作跃过障碍，且还要善用头脑破解一连串的方块组合才能继续前进，就好象是将ACT及ETC全都凑在RPG里头一样。



1992年
任天堂

电池记忆
1M

ザードの传说Ⅱ伪神の领域
萨德传说Ⅱ·伪神的领域

由30个以上的小事件所构成，可以任玩家自由选择起点的RPG，而游戏的主角则是位被突然转移到遭电脑支配的惑星污陆上因此丧失大部分记忆，为找寻自己该完成的任务而展开冒险之旅的白衣青年。

因应与敌人间距离远近的三阶段战斗，用动画来表现的攻击方式更是魄力十足。又，可随意决定下一行动，自由度十足的剧本亦让人百玩不腻。



1993年1月
大东海

电池记忆
1M

SELECTION Ⅱ　暗黑の封印
选择Ⅱ·暗黑的封印

有别于一般的3D—RPG，是以箭头来决定移动方向的系列续作。玩家扮演的亥般王子必须要为找回在前作被封印的黑暗龙，但如今却无端遭窥的希望之剑，阻止黑暗龙再度复活而踏上旅途，面对危机四伏，不可知的未来。

得一个个地方仔细搜查才能发现线索继续前进是挺累人的，只是，用精彩的动画来表现的激战情景与花样百出的怪兽倒也让人目不暇接。



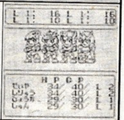
1991年
肯姆冠

电池记忆
1M

圣斗士セイントパラダイス　最强の战士たち
圣斗士星矢·最强的战士

被战斗之女神雅典娜所选上的五名青铜圣斗士星矢、紫龙、冰河、瞬及一辉，为守护女神而以命相搏。分为三章：银河战争篇、圣域篇及海神篇。包括海神波士顿在内，黑暗圣斗士、黄金圣斗士等强敌都会陆续登场。

真实感十足，彷佛将力量发挥到极限的必杀技算是这游戏最吸引玩家的一点，再者卡片式的战斗也挺新鲜，只可惜故事短了些。



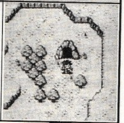
1991年
万代

电池记忆
1M

ONI Ⅳ　鬼神の血族
ONI Ⅳ　鬼神的血族

本作是"ONI"系列的第4部作品。此次的剧情是描述一位生长在和平时代的少年，在其内心觉醒之后，发现他自己其实是血族的一员。为了找寻他的过去，于是这名少年便展开他的冒险之旅。

本作仍采用RPG的型式。不过，增加了所谓阵形的系统。利用阵形可以将队伍中的成员，作前排及后排的调整。此外，变身的系统还在。



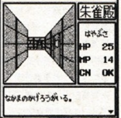
发售中
帕布雷斯特

电池记忆
1M

あやかしの城
幽冥城

融合了日本妖怪及神秘忍者的幻想RPG。在游戏中，玩家除了要会操纵忍者，善用赖以求生的12种忍术打倒在各地滋事生波的妖怪外，更重要的是要攻下五座已遭妖魔们霸占的城池，拯救已暗无天日的世界。

靠光与暗来营造出恐怖、紧张气氛，再配上刀光剑影的攻击场面而结合成的战斗画面具相当可看性，音乐也还可以，只可惜故事松散了点。



1991年
塞塔

电池记忆
1M

アレサ
阿蕾莎

采用可借着和伙伴间的对谈而获得线索的"商量系统"的新型RPG，故事则是在说一名个性开朗活泼的阿蕾莎王国公主玛翟莉亚为恢复人世间的和平而和多露、希彼露等好友一同对抗自己的叔公，魔王哈瓦特的冒险经过。

即使被卡住也能靠伙伴所给的情报得到下一步该怎么做，对懂日文的玩家们来说可谓是一大福音，另外以动画方式来表现的战斗也很有魄力。



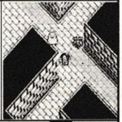
1991年
亚诺曼

电池记忆
1M

アレサⅡ
阿蕾莎Ⅱ

在一代中打倒魔王哈瓦特后，女主角玛翟莉亚公主因一时间的大意，和好友多路一同遭到复活后仍死性不改的魔王手下的暗算，被吹往异世界一而在重建后的哈瓦特王国中迷失。而游戏的目的便是从这国家中平安逃出。

除能保存魔法留在下次用外，可靠和伙伴间的对谈找到得以继续前进的线索等系统都让人玩起来更为便利痛快，而迷宫等背景设计亦较前作漂亮。



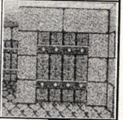
1991年9月
亚诺曼

电池记忆
2M＋64K

ウィザードリィ・外传Ⅰ 女神の受难
巫术外传Ⅰ・女神的受难

改编自同名个人电脑版游戏，玩家必须要为了破除笼罩于利雷概敦国内四周的灾难，解救陷入愁云惨雾中的女王爱伊娜丝而和一群群层出不穷的魔物们搏斗，难易度极高的3D—RPG。可招唤怪兽或训练战士成为伙伴。

虽然迷宫内的方向不容易捉准，移动上也没有原作那般顺畅，不过玩家可自由选择认为能帮上忙的战士或怪兽来当伙伴是它挺成功的设计。



1991年10月
亚斯基

电池记忆
2M

ウルティマ 失われたルーン
创世纪・失去的诗歌

上下俯视型A・RPG，玩家可从四名拿手武器、职业都不同的人中选择一人当主角。而将被藏在散布在普利塔利亚国的八座洞窟内，遭恶魔骑士团、黑暗骑士夺走的八种神秘文字找回来便是目的。

虽然说是RPG，但基本上都是靠动作与敌人决胜负或玩猜谜游戏解谜，感觉上反倒是像在玩一块带有RPG对话要素的动作游戏，但可以设定难度倒是很难见到的设计。



1991年12月
波丽佳音

电池记忆
2人同时玩
1M

SDガンダム外传ラクロアンヒーローズ
SD高达外传・拉克罗安群雄传

拿骑士高达等高达迷们早已耳熟能详，倒背如流的SD高达英雄们伸张主义，消灭邪恶的故事当主题的RPG。玩家所操纵的高达第一任务是要击溃敌军的7大高达军团，而最后当然就是要打倒魔王，守护世间的和平罗。

不只集结了众多高达，又将机动战士的原作故事似有若无地融入主要剧情，再加上充满特殊风格的战斗画面，这款游戏可说是高达迷的最爱了吧。



1990年10月
万岱

电池记忆
1M

鬼忍降魔录～ONI～
鬼忍降魔录～ONI～

用日本战国时代为背景，结合忍术及变身之术，为击退在各地猖獗，导致民不聊生的妖怪们而持续死斗的RPG。而男主角则是位拥有人、鬼两张不同脸孔，却也是百年难得一见的杰出忍者・天地丸。

将敌我双方的战士及攻守态势全都表现在画面上的战斗画面给人更精彩，亦更刺激的视觉享受，虽然动作没有电视上的那么棒，但也够瞧的了。



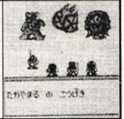
1990年12月
帕布雷斯特

电池记忆
1M＋64K

隐忍传说～ONI～
ONI Ⅱ・隐忍传说

以日本为舞台而展开前所未见的大冒险的忍者RPG。虽然基本系统仍沿袭前作的一贯和式风格，但可惜变身遭删除，不过最多可和四位伙伴结伴同行，主角则换成一位名叫高野丸的退魔师，但前作主角天地丸仍会出现。

虽然战斗画面从原本双方盘据东西两侧改成前后，己方的动作不像前作那般漂亮，但乐趣依旧不减，妖怪们的设计也比以前来得用心。



1992年
帕布雷斯特

电池记忆
1M

CAVE NOIRE
迷洞诺亚

必须完成打倒规定数量的怪物，或收集到一定额度的金钱、宝石，抑救出妖精等条件之其中之一才能走出迷宫的俯视RPG。玩家是名尚在见习中的冒险者，为了要得到冒险者的称号，毅然向卡陆斯村周围的四处迷宫挑战。

由于迷宫内的通路及道具什么的是由电脑任意决定，并没有固定的路线可言，所以无法走同一条路线连续破关好几次。基本上是比较接近SLG。



1991年4月
柯拿米

电池记忆
1M

Sa・Ga 2 秘宝传说
浪漫传说 2・秘宝传说

引爆震撼风暴后推出的续作。主角为找寻 77 种秘宝而在六个世界中展开一场惊天动地的大冒险。除保留前作中最受人瞩目，靠吃怪兽肉来改变自己模样及特性的特殊转职系统外，“非玩者角色”的加入亦让其更为生动。

戏剧性十足的连续事件所散发出来，令人感动不已的剧情是它的一大卖点，不过愈见精细的刺标及背景设计、战斗画面也都是不容错过的。



1889 年 12 月
史克威尔

电池记忆
2M

Sa・Ga 3 时空の覇者
浪漫传说 3・时空之霸者

在超越时空的另一世界中的冒险 RPG，系列完结篇。故事的开端是从异次元的诸神为找寻具有超越时空能力的一架传说中的战斗机而派遣魔物至我们这个世界开始，主角则是在未来遭诸神们所镇压，濒临毁灭的一群少年。

所有人都可以靠吃怪兽肉或拿人造人的装备变身成怪兽、兽人、人造人、机械人等，且只会变强不会变弱的变身系统相当令人满意，故事也不错。



1991 年 12 月
史克威尔

电池记忆
2M

ザードの传说
萨德传说

为找寻因魔物的猖獗而造成世界混乱的主因而展开的冒险 RPG。用图片代替死梆梆日文的战斗指令，再加上声势影，予人震撼感十足的配乐及变化万千的怪兽所结合成的战斗画面为其最大魅力所在。

总共 256 关，游戏世界相当广大，但事件却是一个接一个地不断出现，可说是毫无冷场，而等级提升也很快，玩起来算是十分紧凑的游戏。



1991 年 10 月
大东海

电池记忆
1M

时空战记ムー
时空战记

可随主角的脸形变化，任玩家自行决定能力值，以自魔物手中解救过去曾经存在于世的“穆大陆”上的村庄与城镇为目的的 RPG。玩家最多可以同时拥有 20 位伙伴，并可分成四人一组，分别至其他地区，个别行动之。

除可命名各组伙伴采不同行动外，自动战斗功能及必须打倒潜伏在村庄或镇内的老大，才能从村人口中得到情报或购物等都是它有别于他作的地方。



1991 年 9 月
哈德逊

电池记忆
2M + 64K

ジャングルウォーズ
丛林大战

GB 上首款爆笑 RPG。被誉为丛林英雄的儿子——丛林小子，为了救被盗猎集团给捉走的爸爸，冒着生命危险和会魔法的蜜娥及宠物猴子，对抗不肖的那些盗猎者及手下的动物，其故事和丛林泰山有些类似，却又不尽相同。

能命令猴子去草丛等地方找果实以回复体力或当武器或大吼一声把敌人全吓跑或将战斗全交给猴子处理等特殊指令才是它最有趣的地方。



1991 年 6 月
波丽佳音

电池记忆
2M + 64K

少年アシベ　ゆうえんちパニック
少年阿希贝・恐怖游园地

到阿希贝少年的爷爷所创造的游园地寻宝，相当具有童趣的 RPG。玩家便是负责操纵主角阿希贝在各种游乐设施中找寻和宝物有关的线索，同时还要击退想要妨碍自己找到宝藏的奶昔(?)等怪东西。

伙伴会随着故事的不同而有更替；没有 HP 及等级设定，受伤程度会从主角们脸上表情看出来，简略化的战斗系统等，不管是不是原作迷都可尽兴。



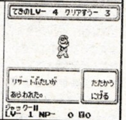
1991 年 9 月
达卡拉

电池记忆
1M

スーパーチャイニーズランド 2
超级中国人 2

以独特的中国拳脚工夫见长的两名少年拳士杰克与龙在七颗星球上找寻传说中价值不菲的秘宝，强调动作要素的冒险 RPG。且在这次的 GB 版中，他们不但会南拳北腿，一招踢尽众高手，还会使用日本忍术哟。

移动时的俯视型的画面，遇到小喽罗时转成横向卷轴的动作游戏，跟头目对决的话则和一般 RPG 一样是输入指令，还有很多不一样的交通工具喔。



1991 年 11 月
文明脑

密码输出
2 人同时玩
1M

圣剑传说
圣剑传说

堪称是 GB 史上最成功的 A · RPG。主角本是名冶理克莱斯公国的影子骑士当作余兴用的道具，每天都过着与怪兽残杀的生活，直到同为奴隶的伙伴——死去，才萌生逃脱念头，却没想到前头会有一巨大的黑影在等着他。

从近身战用的剑、斧，到远距离攻击用的枪、飞爪、回力镖，六种不同的武器；喷火落雷的攻击魔法，还有组织细密的剧情，一玩就无法罢手了。



1991 年 6 月
史克威尔

电池记忆
2M + 64K

战国忍者くん
战国忍者君

主角是名生存在日本战国时代黑暗世界中的忍者，因为接到了织田信长的密令，而奔波于日本各地，调查武田信玄已死的传闻是否属实。以取得加强威力的道具来提升武器强度来代替经验值，和风十足的 A · RPG。

道具有 8 种，但若不考虑地点及状况就胡乱用掉的话，一定无法顺利过关，不过整体的难度也不算太高，稍微有点本事的应该都没问题。



1991 年 3 月
UPL

电池记忆
1M

ちびまる子ちゃんおこづかい大作战
樱桃小丸子 · 零作钱大作战

主角樱桃小丸子因为口袋已空空如也，只剩下 30 元日币，于是上街和人比猜拳，比赢的话就可增加气力，且须存够一定的气力后才能到朋友家或学校玩游戏，游戏赢的话便可赚到零用钱，目标当然是买到所有想要的东西。

除了小丸子家外，静冈的奶奶家及百货公司等小丸子迷们熟悉的几个地方，在游戏中都会一一出现，勾起玩家们那些难忘的回忆。



1990 年 12 月
达卡拉

可对战
512K

茶茶丸冒险记 3“アビスの塔”
茶茶丸冒险记 3 · 阿比斯之塔

胖嘟嘟的身体，却拥有谁都比不上的勇气的茶茶丸，某天在武者修行途中，因为在森林里迷了路，没吃东西而倒在地上，但住附近的少女黛敏却好心给他东西吃。觉得受到恩惠的茶茶丸于是决心消灭企图染指黛敏的魔王。

敌人只要打倒一次就不会再出现；从背后攻击可使敌人受到较大的损害；只能靠宝箱补充武具，没有商店等都是它与众不同的地方，颇具趣味。



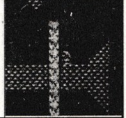
1991 年 8 月
休曼

电池记忆
1M + 64K

TWIN
双子星

将从上往下看的俯视画面及左右横向画面结合在同一款游戏内的创新型态 RPG。并不像普通 RPG 那般强调故事情节，战斗也以动作为主流，而最终目的就是打倒得手得脚的敌人，然后从迷宫中逃出去。

迷宫路线相当复杂，如果没有两下子的话真的很难平安走到出口，不过操作还算灵活，动作也十分有迫力，就是背景看来差了点。



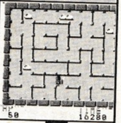
1991 年
雅典娜

电池记忆
1M

ドルアーガの塔
迷宫塔

为了救出遭复活的恶魔虏走的好友凯依，王国的王子奇鲁必须爬上60层楼高的塔和恶魔决一死战。敌人计27种，秘密宝物则高达56种，得不断收集各楼的宝物提升威力，才有办法打赢上层敌人，移植自任天堂的A·RPG。

挥剑时盾会习惯性地往左边靠而无法挡正面的攻击是游玩前得先知道的要点，迷宫设计虽和任天堂版如出一辙，不过还是很有意思。



1990年12月 拿姆科	密码输出 1M

ナイトクエスト
骑士之谜

梦想成为无人能敌，无人不知的一流骑士而从不间断修习剑术的男主角威律在接到国王所下的直属命令，得知哥布林们罔顾人命残害村民的消息后决定单枪匹马，直闯黄龙，消灭哥布林王。仅靠剑作战的RPG。

慧星剑、闪光剑、轰雷剑、飞翔剑，必须用对剑法攻对方的弱点始能一招克敌并排除掉琐碎的一些能力什么的战斗画面是最具特色的。



1991年9月 泰德	电池记忆 1M

ネコジャラ物语
猫咪物语

一名原本朝气蓬勃的少年，运气不好，被变成了一只只会咪咪叫的小猫，为了找到恢复成人类的方法而在猫咪大陆上四处飘泊游荡，寻找被藏在大陆某处的宝藏。一款带有电子书风味，十分独特的RPG。

故事相当具独创性，对话内容亦很详细，若略懂日文玩起来会很轻松，可惜就是图片小了些，反倒是没什么用的图像在画面上占了太大格了。

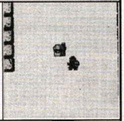


1990年12月 拿姆科	电池记忆 1M + 64K

ドラゴンスレイヤーⅠ
屠龙记Ⅰ

为求和平，而出门寻找传说中的四顶王冠，握起屠剑，自告奋勇，单挑三头龙的冒险物语。里头的迷宫总共有100幅画面。提升等级后便可使用魔法并增加防御力，如果得到"力量石"等特殊道具还可加强攻击力。

只要猛碰敌人就算把它宰掉的战斗方式简单易学，即使是刚玩不久也能很快进入情况，而沉溺在充满戏剧性，变化无端的剧情及故事中。



1990年8月 A扑克	密码接关 256K

ドラゴンスレイヤー外传　眠りの王冠
屠龙记外传・睡眠的王冠

故事的大意是在说：原本被封锁在传说中的宝物——"睡眠王冠"中的四条恶龙突然复活，且其威力丝毫不减当年，甚至可说是有过之而无不及，为了将无辜的人们从苦难中解救出来，勇者挺身而出与恶龙们一战。

可以从剑士、魔法师等中任选一种职业，是一大特色，整体游戏难度并不高，故事的进行亦十分流畅，可以让人尽情享受剧情的好游戏。

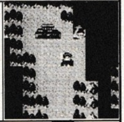


1992年 A扑克	电池记忆 1M

ヘラクレスの荣光　动き出した神たち
海格利斯的荣光・出动众神

改编自任天堂版的同名RPG。在前次的神魔大战告终，世界恢复和平后没过几年，魔物再度出现在大地上大肆破坏、凌虐，为了将它们的老大魔人库罗斯的力量来源五根骨髓给封住，主角再度和诸神们并肩作战。

基本系统和前几次雷同，而可靠诸神之力的协助使战斗轻松点是蛮不错的设计，故事虽没什么突出，但还算勉强保有其一贯的世界观及风格。

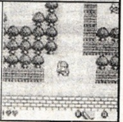


1992年 DATA EAST	电池记忆 1M

ベリウス　ローランの魔兽
贝利鸟斯・罗兰的魔兽

战斗的场所分成五地，最后则和头目对决，没有金钱及经验值等的存在，只要不断收集四周的宝物就可让主角成长，目的则是打倒魔王贝利鸟斯。另外还有由二人对决，比谁先冲出迷宫的对战模式，蛮新鲜的。

故事设计单纯，也没有什么特别难解的谜题，相当强调动作性的游戏。难度不高，且只要输入密码就可以重玩，适合刚入门玩 RPG 的初学者。



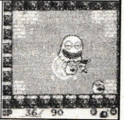
1990年 10月
萨米工业

电池记忆
1M

ベリウスⅡ　复仇の邪神
贝利鸟斯Ⅱ・复仇的邪神

延袭前一代的系统及风格的续作。在前作中原本以为已遭一剑穿心的魔神，不知是否他真的是命不该绝，居然走狗屎运复活了！更糟糕的是，他比以前更强，为避免罗兰国过去的悲剧重演，青年再度投入战场。

跟前作最大的不同就是，Ⅱ代中主角有其他伙伴帮忙，不是孤独一人唱独角戏，且玩家随时随地都可以随自己换人来战喔，很棒吧。



1992年 月
萨米工业

电池记忆
1M

魔界塔士　Sa・Ga
浪漫传说・魔界塔士

可从人类、怪兽中自由找三名中意的伙伴，一同前往大陆、海洋、空中、都市等四个截然不同的世界中找寻水晶的冒险物语。又，成为伙伴的怪兽可以靠吃被己方打死的怪兽肉而变身成其它较强（也可能变弱）的怪兽。

除了刀剑外，像弓、枪等都有数量上的限制，因此在战斗时仔细计算敌人的残存能力是重要的一环，而剧情更值得玩家们细细品味。



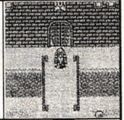
1992年
史克威尔

电池记忆
1M

モンスターメーカー
怪兽制造厂

不管是人还是怪兽，全靠一纸薄薄的卡片来决定未来的命运走向，这般奇特的世界便是本游戏的主舞台。而主角却全都是像九月姬、莱伊亚这类可爱的少女，到底她们可否活用智慧及运气，解开这一切的谜呢？

好端端地走在路上，随时拿张卡片，一不小心就会陷入地狱或发起食来中个第一特奖，充满未知因素的卡片战斗系统，就像在玩大富翁游戏一样。



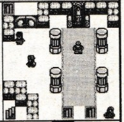
1991年
索菲尔

电池记忆
1M

LEGEND—明日への翼—
传奇—通向明日之翼

魔之时代里的游陆世纪；遭黑暗所笼罩，被恶魔之手所控制，几已陷入绝望，不再对未来怀抱希望的国家・洁塔利亚。为了解救里头的人，勇者们带着对光明之未来的憧憬，而展开一场无终点的旅行，正统派 RPG。

整体而言，在基本游戏系统、战斗模式、武器防具、背景人物设计及故事剧情上都没什么特别引人注目的地方，不过倒是打发时间的好方法。



1991年 5月
魁斯特

电池记忆
1M

桃太郎传说外传
桃太郎传说外传

包括夜叉姬惩罚曼陀罗之鬼的"夜叉姬传说"；浦岛太郎及金太郎合力教训狐狸大王的"浦岛传说"，以及由贫穷神出面，打倒视钱如命，偷人辛苦钱的钱王的"贪穷神传说"等三款剧本的爆笑型 RPG。

标题虽然写着"桃太郎"三个字，但实际上桃太郎只是出来串场，讲两句话就没了，虽然感觉有些意犹未尽，可是真的很好玩哟。



1991年 12月
哈德森

电池记忆
2M

マサカリ传说　金太郎 RPG 篇
板斧传说・金太郎 RPG 篇

这是款由金太郎带领其他同伴打倒酒吞童子的RPG 游戏。由于前作是以动作游戏的方式登场，因此这次的改变，将考验制作公司的实力，以及玩家的接受程度。全太郎的冒险之旅即将展开。

这款游戏的内容非常具有日本古代神话的味道，同时在里面所登场之角色们的对话也是相当地有趣。



1994 年 11 月
东京书籍

ドラゴンボール Z
龙珠 Z

本作是以 RPG 的型态出现在大家的面前。并且能够对应 SGB，这使得画面的表现更加多彩及生动。此外，故事剧情的编排，是由"第 23 回天下——武道会"到"贝吉达"所构成。

在本作中，战斗及会话的时候，都会有漫画般的华丽画面出现。因此感觉上比较有真实感，而乐趣也和一般正统 RPG 完全不同。



1994 年 11 月
万岱

新 SD ガンダム外传　ナイトガンダム物语
新 SD 外传・骑士高达物语

本作是 GB 上 SD 钢弹系列的最新作。而游戏的类型则变为 A・RPG。在游戏中，玩家将操作 Z 钢弹，以剑进行攻击，以盾防御，和画面上的敌人进行战斗。此外，卡片道具也是令人注目之处。

本作中利用卡片道具，将可发挥许多不同的效果。玩家只要将卡片装备到 Z 钢弹的身上，就可发挥其效用。Z 钢弹向战斗之路迈进吧。



1994 年 9 月
万岱

PUZ

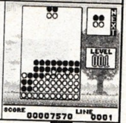
解谜游戏篇



ソリテア
独子跳棋

和跳棋很像，玩家必须操作棋盘上的棋子，跳过另一个棋子，被跳过的棋子就算被吃掉了，必须要让棋子到最后只剩下一颗才算获胜。不用说，当然就是花最少手，跳最少次的人比较厉害罗。已问世两百年的古典名作。

虽然是很简单的游戏内容，但要不认真地动动自个儿的脑袋的话，还是很容易卡住过不去的。而将纪录摆在左下角似乎是一种很好的激励方法呢。



1991 年
黑库特 HECT

可对战
2M

パネルの忍者ケサマル
方块之忍者・袈裟丸

主角是位少年忍者，名叫袈裟丸，虽然还是修行之身，但却很会解谜题，于是被选派去解救公主，打倒大妖怪的第一人选。玩家便是操作这名袈裟丸，寻找藏在岩石下的钥匙及出口。共三大世界 15 关。有 14 种的岩石障碍。

斜斜射出的手里剑，不怕敌人及电流的无敌药以及可以产生大爆炸的炸弹都是一路上不可或缺的道具，而收集 10 个便可赚 1UP 的秘卷更不能放弃。



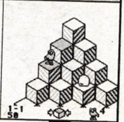
1992 年
A 扑克

1M

Q・BERT
立体 Q 方块

操纵可爱的主角小兵兵，将堆在一块的方块堆全都踩成电脑所指定的颜色就可以过关，立体方块型的益智游戏。分为 16 等级 64 关，等级不同，要踩出来的颜色也不会不一样。不知道下一步该怎么做时，可按 START 钮看地图。

如果一个不留神失足掉了下去就算输，所以移动时一定要留意脚下，而可以移动的磁碟及强力怪兽等道具也必须好好利用才行。



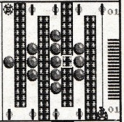
1992 年
杰力可

1M

ミグレイン
变身镜

用雷射发射机射出雷射光射那颗像光球的卫星，改变卫星的前进方向，以在限制时间终了前让卫星到达终点为目的之游戏。假如不将可以破坏的障碍物用电球全数破坏也无法到达终点而破关，总共 120 关。

精通雷射光的反射角度是致胜的不二法门，搞不清楚就到处乱射只会弄巧成拙，愈弄愈麻烦，如果反而射到自己的发射机就更划不来了。



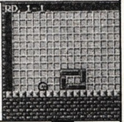
1889 年
阿克雷玛

1M

ヨッシーのたまご
耀西之蛋

操纵马里奥，组合动物、蛋壳以孵出耀西。除了将蛋的上下两半合在一起可以生出普通的耀西外，把六只不同的动物排成一排还可以生出星星耀西。把相同的动物图案排在一起，卡片便会消失。共有四种不同的耀西。

除了注意不要把蛋推大高外，把动物夹在蛋中间好靠耀西吞掉更是不得不练的高级技巧，在二人对战要陷害对手时，这招非常好用。



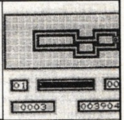
1991 年 12月
任天堂

可对战
512K

アメリカ横断ウルトラクイズ PART3
美国横断・超级问答 PART3

从猜谜巨蛋开始，经成田、机舱、关岛，并通过纽约的考验的话，便可获得冠军锦标赛的挑战权。共 1200 个问题，分为 10 关。有○×的是非题和三选一的选择题，也有处分输家的处罚游戏。且亦可借比赛结果测定 IQ 值。

不管输了几次只要克服了处罚游戏就有东山再起的机会，而且还是复数结局，问题又多，有兴趣的话不妨多玩几次，直到问题全破为止。



1992 年
多米

1M

石道
石道

96格的盘面上，玩家必须将手上的石头放到和它相同花样或相同形状的石头旁，能在盘面上放72颗的石头才能破一关，石头总共有36种。没有时间限制，纯粹是在考验玩家的思考组织能力，难度愈高，得分也就愈可观。

如果接在一起有共同点的石头超过2个的话，下一颗要摆下去的石头必须和其中一颗的花样及形状完全一致的规则根本就是在整人嘛。



1990年8月
亚斯基

电池记忆
256K

おさわがせ！ペンギンボーイ
企鹅小子

将放在一条条线上的白球、黑球弄破后就可以解开封印，把仍待在封印已解开的线上头的敌人给消灭，而把所有图片都翻开，拼出一张完整的图后就破一关。主角是只南极企鹅，为了从怪物手中取回壁画而四处奔波。

虽然打到后面是愈打愈麻烦，线愈来愈复杂难解，但解开并拼出全图所带给人的喜悦及美丽动人的图片总让人有想再玩下去的冲动。



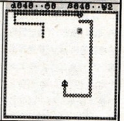
1990年8月
拿兹米

密码接关
512K

かこむん蛇
包围蛇

操纵一条只能往前走，不能后退，但可以左右转的蛇将另一条蛇给包围起来就算胜利；相反地若这帮人那条蛇给围住就得认栽投降。难度分四级，先赢得7胜者可晋级，打更难的一级。围住空地有时可以找到秘密宝物。

虽然明知不能后退，但刚开始玩时还是很容易因一时紧张而后退，自掘坟墓，但只要多玩个两三次很快就会适应，并爱不释手的。



1990年4月
那克沙特

可对战
256K

キャデラックⅡ
扑克牌方块Ⅱ

得将从上头掉下来的扑克牌排成顺、同花、三条、四枚(铁枝)、同花顺(柳丁)或同花大顺后牌才会消失的梭哈式游戏。而各关所定的破关基准点都不同，有必须让52张牌通通消灭的，也有必须弄出5次同花顺的。

虽说可以只连三张就算有顺、同花，但困难度还是很高，特别是对不懂梭哈或13张的小孩来说，这游戏玩起来恐怕是很没意思的。



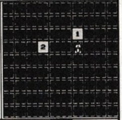
1990年11月
黑库特

可对战
1M

Qビリオン
Q方块

有些类似钓鱼，思考度颇高的游戏，玩家每次只能开一个箱子，可以移动一个箱子跟着自己跑，如果出现四个相同图案，箱子就会自动消失。箱子上的数字则代表重量，必须累积到一定的重量才可以进入下一关。

和一般游戏一样，大约过10关后就会难得让人伤透脑筋，但到后面有些关卡的解法就可能不只一种，尝试找出那种方法是最有效率也挺好玩的。



1889年12月
塞塔

可对战
256K

银河
银河

纳入使用卡片、棋盘、麻将牌等12种相当受欢迎，且可在短时间内玩出结果的单纯益智游戏，玩家只须不断地切牌，拿棋子。可以在玩到一半觉得不满意时直接选择重玩，也可在觉得解不开时寻求电脑的协助。

虽然游标的动作很快是件好事，但玩的时候很容易会因为牌太小而对不准，常常都要跑个好几趟才能找到牌，因此并不理想。



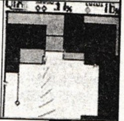
1990年12月
荷多比

512K

クイックス
快迅作战

由玩家操作一架会从机尾扑出线条的飞机，在不碰到敌机的范围内，把没人占的空地围起来，变成自个儿的地盘，最后看谁抢到的地盘多谁就获胜的抢地盘游戏。如果碰到界线就判失误一次，得重围，围得愈快就愈高分。

看起来虽然很简单，没啥意思，但真正玩过后才会晓得它乐趣何在，特别是当二人对战时，因必须在同一块地上抢地盘，故战略的运用益形重要。



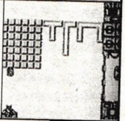
1990 年 4 月
任天堂

可对战
512K

クォース
射击方块

将从画面上方掉下来，各种形状的方块用战斗机的子弹填满拼成一个四方形才可以得分。一次消去的方块数愈多，得分就愈高。可选择的战斗机有 6 种。难易度等级分三级，每级 9 关，可随玩家自由选择要从那关开始玩。

连射动作要快固然是致胜不可或缺的技巧，但学会如何一次消掉一大堆方块这招显然对得高分更有帮助，会让人玩得手酸却仍不愿死心的佳作。



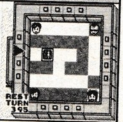
1990 年 3 月
柯拿米

2人同时玩
512K

恋は驱け引き
恋爱策略

由玩家和电脑竞争，每个人一次都只能走一步，看是玩家先让画面左上角的男孩与右下角的女孩连成一条白线，还是电脑先让右上角的男孩及左下角的女孩间连成一条黑线，谁先连谁就赢。难度分三级，一级 3 关。

除了拉自己的白线外，判断电脑的预定路线并从中予以破坏也是致胜、转危为安的窍门之一。可惜的是居然不能双打，而且关数也嫌少了些。



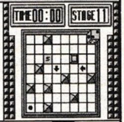
1991 年 7 月
波丽佳音

256K

ころ．ダイス
骰子转盘

在 8 乘 8 的板子上掷骰子，以终点为目标，边躲开陷阱及各种障碍物而逐步前进的思考型益智游戏，谁先抵达终点谁就获胜。难度分三级，共 50 关，在破最后一关后就会有两 2 位可爱的啦啦女郎出来道贺。

虽然掷骰子是完全靠运气决定点数的，但若不动点脑筋，光会横冲直撞的话，有些反而还得利用障碍物才能过的关根本破不了的。



1990 年 12 月
金子唱片

密码接关
256K

クラックス
旋转方块

落下型的方块游戏，必须将 3 个以上图案相同的方块直排（横排、斜排亦可）成一排才能使方块消失并得分，而一次消去的方块愈多得分就愈高。共 10 种不同的方块，而每一关应该要消掉的方块种类及数量都不一样。

内容虽然很单纯，但其实里头可以供玩家发挥的空间还算蛮大的。而且图片又都带有拉斯维加斯那种赌博时的调调，挺有意思的。



1990 年 12 月
哈德逊

256K

木づちだクイズだ源さんだ！
大力工头猜谜

因小卡娜被捉，木工阿源只有改行向猜谜挑战。共 8 关，每关都有 100 题以上的问题，且最后都有老大和阿源对决。阿源必须先在地面移动，停在猜谜格子上时便必须要回答 10 题的三选一选择题，如果答错会减少 HP。

打倒老大破一关后便可进入抽奖等不同的加分关赚钱，再用钱去商店买具有道具效果的卡片，以协助阿源在面临危机时能逢凶化吉。



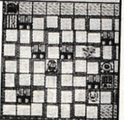
1992 年 12 月
阿克雷姆

1M

ジエム．ジエム
杰姆少年

某天，一位邪恶的魔导士突然出现在幸福、和平的大地上，并将一座座的村庄都变成了迷宫，而如果要恢复原样，就必须潜入迷宫，靠头脑创造道路，找出藏在迷宫内的神秘宝石。结合RPG及PZG而做成的游戏，共5关。

如何造路是它最大的乐趣所在，而且也不难，至于用剪刀石头布来决胜负的战斗方式亦颇新奇有趣，相当适合年纪小的玩家们玩的清新软件。



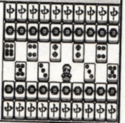
1991年3月
大东海

电池记忆
512K

紫禁城
紫禁城

把花样相同的牌排在一起，让牌消失，并逐步造出一条路以逃出去，共50关。牌的花样除最普通的麻将牌外，还有用纹章做成的盾型牌及数字牌等，且主角的打扮会随牌的不同而改变，譬如玩盾形牌时主角便会变成骑士。

不一样的牌和人物造型虽然刚开始的时候会给人一种耳目一新的清新感受，可是看多了也会腻，幸好随时可以回到前手重来，否则累死人也。



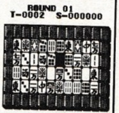
1991年7月
东映动画

密码接关
可对战
512K

四川省
四川省

将翻开的麻将牌全都盖起来便是游戏的目的，必须要找到两张一样的牌才能盖牌，而且还要两张牌中间没有没盖起来的牌才行。另外，牌和牌间还要连成直线（斜线不行），即使转弯也不能超过两次。共50关。

分为不限时间，关卡也较简单，教人逐渐学会基本技巧的普通模式及限时间，但破关后有结束画面，较刺激的挑战模式，可谓老少咸宜。



1990年7月
艾雷蒙

256K

上海
上海

将144张麻将牌排成一座类似金字塔的山，得找出2张相同的牌后才能陆续将牌取下，但不能让这座麻将山在取牌后因失去重心而崩陷，全部取走才算成功解开，而如何从上往下陆续取牌消牌是破关的重要关键。

在日本虽然是相当受肯定的游戏，但在台湾则似乎不若俄罗斯方块或扑克牌那般受玩家注目，但整体的流畅度还不错，不输给其他的移植作品。



1889年7月
HAL研究所

256K

スヌーピー・マジックショー
史奴比·魔法演出

史奴比，一只有自己的思考模式，梦想将来成为飞行员，总是拿自己的狗屋当战斗机做模拟飞行，爱躺在屋顶上晒太阳的狗，现在突然有了个任务，就是在限制时间之前，找到散落在四周的4个糊涂塌客。共60关。

进入后半的关卡后会出现很多强制移动的机关，难度会上升许多，第2关后还会有东西出来捣事。并不十分讲究动作成分，史奴比迷不妨玩玩看。



1990年4月
肯姆寇

密码接关
可对战
512K

仓库番
仓库番

把仓库内堆的到处乱七八糟的货物放到固定位置上去的益智游戏，共108关。每10关为一大区。只能用推的，不能从前头用拉的，而且也不可以一次搬两个。搬成功后可以重播刚才的辛苦经过也可自己设计仓库。

如果大意弄错一个就可能前功尽弃，白费工夫，所以每次只要一玩往往就非得弄到绞尽脑汁，筋疲力尽为止，可是玩起来时实在太有意思了。



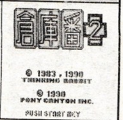
1889年9月
波尼卡尼恩

密码接关
256K

仓库番 II
仓库番 II

和前作一样，必须将货物一一搬入固定位置，但主角这回不是为了打工才做这工作而是因为女朋友被带到星星的彼端才只有再干这苦差事，总共有 120 关。可以重播方才破关的镜头，也可自己设计仓库这两点和一代相同。

基本规则都和一代相同，因此只要曾经玩过一代的话，不到三秒钟就可以乐在其中，而记忆时间的存在。新增加的 3 首 BGM 也做得有模有样。



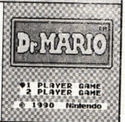
1990 年 6 月
波尼卡尼恩

密码接关
256K

ドクター．マリオ
马里奥医生

将 4 个以上颜色相同的半边胶囊排在一起，不论直排横排皆可消失得分，分为 Hi、Med、Low3 种速度，各 20 关，玩家可自由选择要玩那一种速度，或从那一关开始玩，对战亦同。胶囊种类则共有 4 种。

如何能够在最短时间内变换胶囊的形状并整理胶囊的排列是关键，但尽量制造一些可一次毁 3、4 排胶囊的机会才能得高分，否则根本没搞头可言。



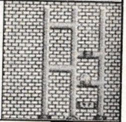
1990 年
任天堂

可对战
256K

それ行け！アミーダ君
喂，走啊！阿米德君

主角阿弥陀是根横棒子，因为喜欢帮助朋友，所以一路引导路痴的顷助君回家。规则就像我们平常玩的抽签一样，顷助君会沿着直线走下去，遇到横线就往横线走过去，玩家便必需利用横棒让顷助君避开陷阱，全身而退。

能否利用横棒而避开障碍物和玩家的瞬间反应能力息息相关，不过整体的难度也不高，也不讲究动作的灵敏度，适合年纪轻的玩家。



1990 年 10 月
日本椰子

ソロモンズ倶楽部
所罗门俱乐部

任天堂版的续作，主角是位尚无法独当一面见习中的魔法师，只会"换石"魔法，就是可靠手中的魔杖造石头做踏脚石或阻止敌人接近，而他的毕业考试就是找出每间房间的钥匙打开门到下一个房间，共 50 关。

除活用脑筋制造或消灭石头外，如何灵活地躲开敌人，计算行进路线也都是破关的必修课程，难度较前作低，但乐趣则不减当年。



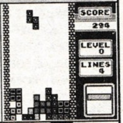
1991 年 4 月
特库摩

密码接关
512K

テトリス
俄罗斯方块

将掉下来的方块设法排满一整排横排后方块就会消失、充分考验玩家智力，在台湾、日本、美国等地都引发空前热潮的游戏。除一直比到方块堆到最上头才结束的 A TYPE 外，还有只要消除 25 排就算过关的 B TYPE。

只不过是运用 7 种不同的方块，并加以组合的游戏，乍听之下似乎一点看头都没有，但往往只要玩个一次就马上欲罢不能，很难就此收山了。



1889 年 6 月
任天堂

可对战
256K

ドラゴンテール
龙尾巴

玩家的武器就只有一根大铁钉，除了要丢铁钉打敌人外，还要用铁钉制造个能让自己站的立足点，才有办法通过在眼前的重重障碍，难度分两级，不论初学者或是老手都可以玩得很愉快，也可二人对战。

操作方法很简单，人物的动作也挺清新幽默，而且还有可确认所在位置的地图捡视功能等充满亲切感的设计，是喜欢动脑筋的朋友们的福音。



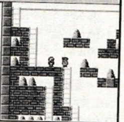
1990 年 12 月
艾玛克斯

可对战

ハイパーロードランナー
超级挖金小子

挖洞引诱穷追不舍的敌人掉下去，然后将他活埋，以独吞画面上的所有金块，自 Apple Ⅱ 时代即广受好评的动作类益智游戏。共 50 关，有隐藏房间可贪宝物，也有限制时间的加分关，还有不少新设计的陷阱等着玩家。

和前几代比起来，这代的难度明显地高出许多，不但金块的数量增加了，敌人的动作也较过去灵活许多，不过对战时可陷害敌人的乐趣依旧不变。



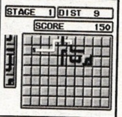
1889 年 9 月
万岱

可对战
256K

パイプドリーム
水管梦幻

用水管诱导流出来的水和其他主要水管相连，共 32 关。水管的种类千变万化，每种水管让水通过后的得分都不尽相同，如果能做出环状水管管线的话，还可让分数加倍计算，相当地富有挑战性的游戏。

除 3 战 2 胜的对战模式外，可以交互操作二人合作接水管的竞争模式显然更有意思，不过可千万别因朋友没接好而害你被扣分而大发雷霆。



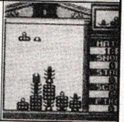
1990 年 7 月
B.P.S.

密码接关
2 人同时玩
256K

ハットリス
帽子方块

将从画面上方掉下来的头盔、王冠、墨西哥帽等 7 种帽子加以分类，必须 5 个相同的帽子排在一起才能使帽子消失，消除 20 次后便可进入下一关，和俄罗斯方块一样，是考验玩家思考能力及反射神经的游戏。

一次消掉两种帽子后可以得到让画面最上头的 1 种帽子消掉的"火球"是俄罗斯方块中所没有的宝物，让人在不知不觉中有追求的欲望。



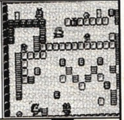
1991 年 7 月
B.P.S.

可对战
512K

爆烈战士ウォーリア
爆烈战士

闪躲敌人，并将画面上有 E 字样的能源箱一把捉后便可进入下一关，而最终目标则是在打倒野心勃勃的恶魔科学家解救妹妹。破坏方块后有时可以找到一些奇怪的宝物，但并不是每个都有用，有的反而还会害人。

一个人玩虽然也很好玩，但接下对战线后两人互抢能源箱，比赛谁先跑出去的对战则呈现出另一股不同风味，特别是可以互相陷害那才有趣呢。



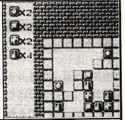
1990 年 4 月
A 扑克

密码接关
可对战
512K

パズニック
刺激方块

让同种类的方块碰在一起就可让方块消灭，共 128 关。可以一个一个慢慢消，更可以一口气消掉一堆赚高分。对战时玩家可选的关卡只有 7 关，如果从天花板掉下来，被留下来未消掉下来，被留下来未消掉的方块超过 40 个的话就输了。

对战时如能一次消掉一大堆的方块就可以在对方那边丢颗炸弹陷害别人的设计让对战更加刺激也更加有趣，只是操作有点不大顺。



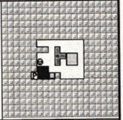
1990 年 8 月
泰德

密码接关
512K

パズルボーイ Ⅱ
解谜小子 Ⅱ

操纵像马铃薯，却又戴顶棒球帽的主角波特林突破回转门、方块等障碍物逃出迷宫的动作类益智游戏续作，共 200 关，可调整难易度，除一代就有的 PUZZLE 模式外，另增加得配合剧情而依序前进的故事模式。

除破关后的故事目标引人入胜外，会因破关时间的不同而有不一样的结局。每关开始前所特有的破关指导教室也是种体贴的设计。



1991 年 8 月
亚特拉斯

密码接关
可对战
512K

パズルボーイ
解谜小子

玩家必须弄走堵路的方块，然后找到一条通往出口的路过能过关。除单纯以解开迷宫为目的外，还有两人竞争，看谁时间花得较少的对战模式。障碍物除了方块外，还有回转门及大石等东西，只要弄错一个就解不开了。

用蔬菜做主要造型的角色们相当可爱，但游戏本身的难度却高得令人咋舌，设计十分细密，要想全破可不是件轻而易举的事。

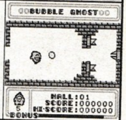


1889年11月
亚特拉斯
2人同时玩
256K

バブルゴースト
泡泡幽灵

玩家必须操纵鬼，靠口中吐出的气，诱导一颗颗会到处乱飞的泡泡走出城堡。但城内却有如一座迷宫，不但容易迷路而且还有很多害人的陷阱，如果搬泡泡时不小心让泡泡碰到障碍物而害泡泡破掉的话就得重头来过。

鬼可以穿墙，在城内穿梭自如是一大特征，而不能只看眼前，得预先跑到前头将吹风机、蛇等排除掉则是首要任务，适初学者及小孩子。

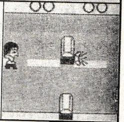


1990年12月
波尼卡尼恩
256K

パラメデス
解谜骰子

将逐渐往下掉的骰子给陆续消掉。而消除的方法除了直接用手上的骰子打上头的骰子外，也有配合数字才可得高分的高级技巧，如将3个以上相同数字的骰子连线；1、2、3这类的连号排列或加在一起成21点等……

除了要会算数学外，瞬间就判断要玩那招以赚高分的临场反应能力也很重要。对战是很刺激，但可惜的是，当一人玩时居然不能接关。



1990年3月
荷多比
256K

バルダーダッシュ
钻石少年

操作主角在迷宫内收集一定数量的钻石后，走出迷宫出口。包括岩山、冰山、丛林及海在内，共4关，难度分五级，但得先破第三级才能向四、五级迈进。有可看清四周的扩大画面及可看清整个地形的缩小画面，很方便。

如果不先想清楚就只会顾着拿钻石，到处乱跑的话很容易会被障碍物卡住或遇到雪崩，刚开始可能较难上手，不过只要多玩几次应该就能适应了。

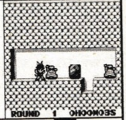


1990年9月
胜利音产
可对战
512K

ピットマン
小矿工

用岩石将洞给埋起来，造立足点，或爬楼梯，或挖洞以创造通路，但最重要的是用身体撞倒魔物，否则就不能过关。共100关，但玩家亦可另行设计一些属于自己的关卡，最多一次可存5个，是发挥想象力可存5个，是发挥想象力的大好机会。

故事性上虽然没有什么看头，但由于岩石只能移动一次，且若两颗碰在一块或推到墙边就不能再使用，限制很多，所以在玩的时候得多动动脑筋。



1990年6月
ASK讲谈社
密码接关
512K

秘传阴阳气功法　华陀
秘传阴阳气功法　华陀

主角华陀必须将各区域内的邪气玉通通拿到手才能从出口出去。且邪气玉有阴阳两种，如果身上有阴的邪气玉在，就会和放在各地，带阳气的移动细胞黏在一块，若碰到阴气的细胞则会反弹开。共50关。

所谓的阴阳就几乎等于磁铁的S极、N极，玩起来的感觉就和以前的一款叫"磁界少年"的游戏差不多，老玩家们不妨来重温旧梦一番，好玩喔。

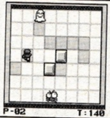


1991年11月
YONEZAWA PR21
密码接关
1M

ファニーフィールド
滑稽地带

因为魔法之珠被其人从宝物殿中给偷走,导致城里现在成了个迷宫,主角法鲁及谢因二人为了让城堡恢复原貌,而潜入众多魔物潜伏的魔城,计画在时间结束前让所有地面由白变黑,加入动作要素的益智游戏。

基本规则很简单,不管是谁都可以很快就熟悉系统及操作方法,道具也仅限于铁及炸弹等几种让人一看就知道是做什么用的东西,困难度不高。



1990年6月
SNK
可对战
512K

PRI.PRI
槌头工人

鲁利鲁利王国的公主普莉普莉某天昭告全国百姓,如只愿与有本领爬上传说中的魔塔的勇敢男性结婚。消息一出,冒险家脱多姆自愿向那塔挑战,但他只有一把可制造方块或一敲方块就掉下去的神奇小斧头而已。共50关。

玩家可依自己程度选关的设计让高手们不必再不耐烦地从头开始玩就能享受到紧张刺激。无论背景、主角的打扮等都充满原始时代的气氛。



1990年12月
太阳电子
512K

フラッピスペシャル
飞扬·特别版

将银石搬到固定位置上,类似"仓库番"的正统派益智游戏。玩家只能从后头用推的,把石头推走,而不能到前头用拉的。如果推到地板尽头的话,石头会一直往下掉,另外,在搬运途中,会有一些碍事的敌人出来搅局。

虽然和"仓库番"很像,都是只能推石头到预定位置上去,但它还多了一些烦人的过关条件及规则,感觉起来就不那么好玩而有游戏性了。

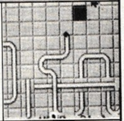


1990年3月
胜利音产
密码接关
256K

プロディア
迷魂方块

让球在跑道上滚来滚去,直到所有跑道都走过一遍后过这一关;反之,若掉进洞里就判输。难度分四级,每级各25关,超过16关就得仰赖密码帮忙了。而对战除讲究谁速度快外,还可以用道具陷害对手。

有好几关虽然看起来一点都不起眼,好象可以轻松过关,但只要一玩就知道是困难重重,所以在玩的时候可别太小看这游戏了。

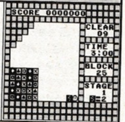


1990年4月
东京书籍
密码接关
可对战
512K

フリップル
魔法方块

让手上拿着的方块和相同图案的方块碰在一起而消失,必须要让4种不同的方块都消掉一定的数量后才可以破关,而每破一关难度都会上升,破关条件也就会愈来愈严苛,地形也会起变化,且还会有障碍物出现挡路。

虽然要从那边开始消除都是玩家自个儿的自由,但毕竟还是一次消掉一大堆才比较过瘾,但如果不亲自下场玩玩的话,光看是不会懂的。



1990年3月
泰德
可对战
256K

ペケとポコのダルマンバスターズ
不行与稍微的笨蛋克星

将支撑不倒翁的方块用和它同种类的方块一一击落,让不倒翁掉在地上便可得分,共64关。可设定难易度,方块掉落的速度及BGM。不倒翁有7种,有的会吃掉我方的方块,有的则会引发大地震,各有不同本事。

崭新的游戏内容及颇具喜感的人物造型皆令人不由得地想多看几眼,多玩两次,不过到后来速度会越来越快,不擅玩ACT的人可能会比较吃力。



1991年8月
帕布雷斯特
电池记忆
可对战
512K

ヘッド・オン
快轮女车手

开车躲过从身后追来的敌车，将画面上的黑点全都收集起来就过关，只能在没有墙壁的空地上变更方向，如果和敌车撞在一起就算输，在 80 年代初期，因其活用现实中汽车的特性而深受好评的赛车益智游戏。

能稳定地控制车速及在瞬间变换车道乃致胜的重大关键。如果能学会尽可能地降低车速的技巧，一次变换二车道也不再是梦想。



1990 年 12 月
特库磨
512K

冒险！パズルロード
冒险！方块之路

将手上所有的各种形状不同的方块加以拼凑，必须拼出电脑所指定的四角形才算破关。方块可以正回转，也可以反转，但一定要放对位置才成。没有时间限制，也没有 GAME OVER，完全在考验玩家的几何思考组织能力。

刚开始时只有 3 种不同的方块，但之后就会不断增加一些怪模怪样的方块来整玩家，不过如果是喜欢玩拼图的人的话一定可以乐在其中的。



1990 年 4 月
大东海
密码接关
256 + 256K

香港
香港

将电脑指定要的牌从麻将牌堆中找出来，而且必须将牌堆里头所有的牌都捡起来才过一关，如果不能在时间到前通通捡起来的话，就会使牌增加。那如果上头的牌没有下头的牌撑住的话也算 GAME OVER。

即使是不会玩电玩的外行人也能立刻上手的这类单纯的游戏内容是它最大的特点兼优点，而破关后有女孩子出来道贺的恭喜画面也值得一看。

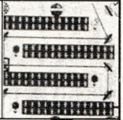


1990 年 8 月
德间书店
256K

ロックンチェイス
摇摆追击

潜入银行的怪盗罗肯为大捞一笔而收集散落在银行个通道的金币，但闻风而至的警察们也不甘示弱地前后包抄展开围捕行动肯于是利用防火门及百叶气窗车躲西藏。全部有 6 大关，各关再细分为三小关，共 18 关。

每破一大关后便会出现的吃角子老虎型的加分关好好运用可得到不少好东西。另外自动门及让警察变大的卡利巴装置则让游戏增加了几分困难。

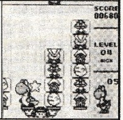


1990 年 5 月
DATA EAST
512K

メガリット
智慧积木

将画面上的方块通通推到地板上便可破关，和“仓库番”有异曲同工之妙，并没有一定的破关路线，每破 5 关就出现一个接关密码。有不加任何条件的 EASY 模式及限制时间、人数的 QUEST 模式。

由于限制方块方块只能一层一层地掉下去，如果一口气掉两层就会摔得七零八落，所以如何运用自个儿的脑袋避免破坏方块并确保通路是重要的一环。



1991 年 8 月
阿斯米克
密码接关
1M

ループス
圈地游戏

必须将方块拼成完整的四角形，才能使它消失并得分的益智游戏，有限制时间及移动次数。除不断创造四角形比得分的 A 模式，有加分关的 B 模式外，还有必须拼出一定形状才能过关的 C 模式。难度分四级。

因为有时间限制，所以瞬间就下决定的判断力及战略就益形重要，要玩到高手的程度并不容易，特别是 C 模式，如果记忆力不好的话根本玩不通。



1991 年 3 月
MINDSCAPE
密码输出
可对战
256K

马番倶乐部
马番倶乐部

只要将日本体育新闻上登出的"人气指数"或"单胜券的赔率"输入，电脑便会自动以统计学的观点替玩家预测该匹马的连胜机率的马迷专用软件。操作非常简单，而且只要等个3分钟左右，结果便会出现。

除了可靠输入的资料叫电脑预测外，也可在预测的结果上加上自己的判断，而呈现出一个只属于自己，独一无二的连胜预测表。

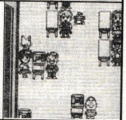


1992年
黑库特
1M

きんぎょ注意報！2 ぎょぴちゃんをさがせ！
金鱼注意报！2 小巧比的习惯！

将寻找遭到诱拐而下落不明的小巧比的AVG和8种独特的迷你游戏结合在一块的新型态游戏。另外还有可占卜运气及个性等的占卜游戏模式及电话本模式。而玩家所扮演的当然是本作里面的主角，娃娃。

8种迷你游戏虽然单纯但都很好玩，只是可别疯游戏疯到连游戏原先的目的（寻找小巧比）都忘得一干二净，而不去搜集相关情报喔。



1992年
B·EYE
1M

クイズ世界はSHOW by ショーバイ
猜谜世界正在播出

以世界各国各式各样的买卖为主题的猜谜游戏，上至司令下至参赛者全都是现实中的真人，玩家可从2男2女中挑出中意的并替他取名后成为解答者参加比赛，总共5关，皆为1对1的对战，问题类别则为四选一的选择题。

出赛者脸上的表情会因答对或答错而有不同的改变，充分反映参赛者心情。转吃角子老虎的结果会严重影响到胜败的走向，不过运气也很重要。

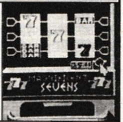


1992年
达卡拉
可对战
2M

シーザースパレス
拉斯维加斯

模拟美国第一赌城拉斯维加斯的某座知名赌场的内部设计，共有梭哈、轮盘、吃角子老虎（有3种不同的款式）、克雷斯（即掷骰子）等5种赌法，每一种都是采用当地的正式规则，让玩家过足当一流赌徒的瘾。

刚开始的时候只能从兑币口换到1000美元的筹码，而要想一夕致富首先要搞懂那些规矩一大堆的烦人规则，否则被人白坑了还老神在在就太笨了。

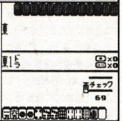


1992年
日本椰子
1M

雀四郎
雀四郎

正式的4人对战型13张麻将，和电脑对战时，会出现几个似曾听过，却都很有个性的麻将手做玩家的对手。有点数自动计算模式，且可依自己需要设定规则以使比赛更为顺利，另外还有解说画面教导玩家一般的麻将规则。

多胡几次固然是很爽，但如果能胡到个大牌，一次就将对手身上的钱全都赢到手这才算酷。又，经整理过的画面看来清晰易懂，很方便。

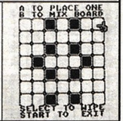


1992年
萨米
4人同时玩
4M

スポット
运动棋

放好棋子后，轮流动棋，只要将棋子移到对手棋子的隔壁就可以让那颗棋子变成自己的，空格全被放满后，棋子数目比较多的赢。棋子可往前后左右或斜方向移动或跳过一颗棋子，但跳过去后原本在前头的棋子会不见。

虽然很单纯的游戏规则，但玩起来却不那么简单，不过敏锐的人说不定可只下一次就让整个局势大翻转，吃掉别人一堆棋子，反败为胜。

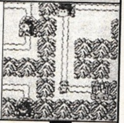


1992年
B. P.S.
1M

ダンジョンランド
迷宫大陆

由玩家操纵主角勇者在岔路不断的迷宫内团团转，以找到出口为目标，带有 RPG 风味的卡片游戏，有 3 种剧本：对决大魔王、救出公主、寻宝。人物设计是樱玉吉，而战斗则是采用类似大空战士的横向战斗画面。

要想平安闯出迷宫，除了要靠头脑去记忆、思考外，还得靠点直觉和运气。另外，可互造迷宫来陷害对手，难倒朋友的对战模式则颇具创意。



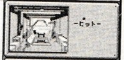
1992 年 12 月
艾尼克斯

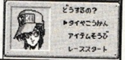
可对战
2M

新世纪　GPX サイバーフォーミュラ
新世纪　GPX・机械方程式

改编自同名动画，操纵史上最年轻的驾驶员风见，人向最严苛的 8 场正式 GPX 季赛的总冠军挑战，SLG 性质的卡片型赛车。车子的移动距离得靠掷骰子来决定，且驾驶员、车子的性能都会随着经验值的提升而加强。

万一在同一格上碰到了其他车子就得开始下指令型的战斗，是要加速硬闯过去还是要靠车体将别人撞飞，全看玩家当时依状况所下的判断。





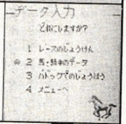
1992 年
巴利耶

1M

DX 马券王 Z
DX 马券王 Z

新增加可以预测日本赛马马赛连胜券，及可记载结果输赢多少，且一目了然的收支明细表功能。可输入的资料包括赛前情报、马及骑手的资料及马厩方面的情报，情报愈多，预测猜中的机率当然就愈大。

由于是用来预测马赛结果的软件，因此并不适合未成年的玩家。其基本的重点是摆在赛马新闻上，即预测的结果会因为新闻报导而有所出入。



1992 年
阿兹米克

1M

パチンコかぐや姫
柏青哥幕后公主

用竹取物语中的'かぐや公主'为主角的日本童话小钢珠系列第三个作品。玩家必须通过一之宫到十一之宫的 11 关及头目的纠缠，救出 12 名星星之子，躲开白痴国君的求婚，回到从未见过的故乡才算达到目的。

台子是当打中时台子中央的人偶会表演，相当受欢迎的手动台，能看到人偶手舞足蹈的模样还不断赚珠子实在是很快活的一件事。



1992 年
日本椰子

1M

ちびまる子ちゃん　3　めざせ！ゲーム大賞の巻
樱桃小丸子 3・游戏大赏之卷

玩家当樱桃小丸子，向学校主办的游戏大会中的 11 个迷你游戏挑战，其中有用槌子打恶鬼的打鬼，丢球到篮子里的投篮等，充满童趣且很多地方都看不到的游戏。且，在过关或遭遇困难时，小丸子的表情也很可爱喔。

因为游戏内容彼此之间差距颇大，因此尽快熟知各种操作方法并灵活运用的破关重点，妙的是最后的结局会因为得分而有所不同。



1991 年
达卡拉

1M

樱桃小丸子 4・这里是日本！王子殿下
ちびまる子ちゃん 4 これが日本だよ！王子さま

为了要收集送给远从南方之国前来做客的帅哥王子一份好礼，小丸子上街东奔西走，玩 9 种迷你游戏，每过一种就可得到一份礼物。花轮君及小玉等和小丸子较要好的朋友也会出现在游戏中给小丸子建议或向小丸子挑战。

除简单的卡片游戏及歌曲猜谜外，还有踩高跷赛跑这种充满民俗风味的游戏，要想超越别人，除操作灵活外，知识及敏捷的直觉也很重要。



1992 年
达卡拉

1M

4－IN－1 FUNPAK
4合一棋戏

结合西洋棋、西洋式跳棋、西洋双陆棋戏等4种西洋棋戏的益智游戏。其中，所谓的西洋式象棋可比将对手的棋子拿下或比让对手的棋子不能动；至于西洋双陆棋戏则是比看谁先将自己的棋子从对面移回自己的阵地。

可设定难度且不只可重下前一手，甚至可重下前面好几手，仔细利用这些练习的话，很快就可以练到技冠群雄、雄霸天下的地步的。

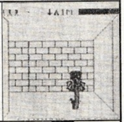


1992年12月
想象者
1M

MYSTERIUM
武士道

拥有知性及勇气的青年为了解救无辜受害的人命而进入黑暗的地下迷宫冒险的AVG。迷宫里头有不少怪物(如外表象条龙背上却又有翅膀的白蛇等)，若是能顺利击败他们并攻破迷宫的话，便可赢得世人的赞誉及名声。

必须象在玩RPG那样地走迷宫实在是很累人。要解开谜除了要完全活用自己的头脑收集散落在各地的破片，还要有敏锐的直觉、第六感。



1993年3月
巴普
1M

读本梦五誉身·天神怪战2
读本梦五誉身·天神怪战2

天保4年，发生了一场令人们痛不欲生、生不如死的大饥荒，但这灾难的始作俑者居然是满肚子坏心，凶阴界的怪物们的杰作。只是个平凡的乡野武士的主角在得到5位天神赐与神之力后决心挺身而出的AVG。

故事分为风、林、火、山四章，皆有独特魅力。和敌人间的战斗则采卡片战斗，必须依序组合卡片才能使用魔法，运气也是掌握胜负的关键之一。

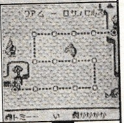


1993年
MELDAC
1M

アメリカ横断ウルトラクイズ
美国横断·超级问答

从巨蛋一路挑战到纽约，共9关1200题，但题型并不同，如巨蛋是考是非题，成田考猜拳，纽约则是考三选一的选择题等。只输一次还可败部复活，若再输就只有默默地接受骑手上摩托车躲鲨鱼等恐怖的处罚了。

在游戏开始前可以先决定自己的名字、容貌、体力及运气的设计虽然和游戏本身没什么重大关连，但也蛮奇特的。可是若不一堆人玩就没意思了。

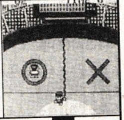


1990年12月
多米
可4人对战
2M

アメリカ横断ウルトラクイズ2
美国横断·超级问答2

从最简单的，回答○或×就好的是非题开始，共有1200题稀奇古怪的问题等人解答，玩家必须自出发点的巨蛋起连过14关，才能到纽约参加最终决战。除单纯的回答问题外，也有一些考玩家体能的关卡。

必须连过前三关才会出现第一次的接关机会这点有些整人，运气不好老问到不会的问题的话很容易就卡在前头而产生厌卷之意。



1991年12月
多米
密码输出
可对战
2M

アレイウエイ
打砖块

80年代初期电玩史上的古典名作之一，玩家只能靠下头的一根棒子改变球的走向，用球去撞击上头的砖块，直到砖场全都被撞不见。而砖块则会不断地往下掉，如果砖块碰到棒子的话就输了。总共有32关。

电玩偶像马里奥虽然只会在过关时出来串个场，亮个相，而没有其他表现，但他忽为贼主，又忽为艺术家、医生的打扮倒着实让人大开眼界。



1989年4月
任天堂
256K

石田芳夫 诘碁パラダイス
石田芳夫・围棋天国

从给初学者入门的问题，到针对高级棋士的难题，从5级分到5段，共准备了100题和围棋有关的问题。就算真的怎么下都解不开，也可请名人指导一二，学会正确的打法，但最后10题就只能靠自己的真本事来解开了。

虽然都是去解预先设定好的棋局，而不能依自己意思从头开始玩，可是象这样地解开危局反而挑战性更高，自认手腕高明之人不妨试试多重解法。



1990年12月
波丽佳音

512K

一发逆转！DX马券王
一发逆转！DX马券王

单纯是为预测赛马结果而设定的软件。玩家只要将各马赛的出赛马资料输入，电脑就会代为预测该匹马获胜的机率或中连胜卷的可能性。可说是对日本马赛疯狂的马迷们的最爱，但在台湾恐怕就没什么看头了。

由于GAME BOY是以"到哪都能玩"为号召，所以这类软件在日本虽没大红大紫，但也有一定行情，可是对咱们这就无用武之地了。



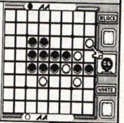
1991年5月
阿兹米克

电池记忆
512K

オセロ
黑白棋

在日本相当风行的棋艺，和围棋有些类似，但它是只要围住前后两边就可将中间的棋子全吞为己有，而不用围住四周，也可斜围，最后再计算看谁棋子多谁就获胜。难度分四级，时限则可定5分、10分、20分及不限四种。

在玩到一半不爽的时候可改变对手，或由先下换成后下，更可在伤脑筋时找电脑打及可先在四角放棋子的编辑模式等都是它特有的设计。



1990年2月
河田

256K

鬼ケ岛パチンコ店
鬼岛柏青哥店

主角桃太郎为了要从恶鬼手中救出呆呆被捉的猴子、山鸡及狗，而上鬼岛用小钢珠和恶鬼一决胜负。共有8种小钢珠台，但必须打完10台及金棒台才能救到3名侍从，得到宝藏，凯旋回村，接受村人英雄式的欢迎。

在小钢珠中加入桃太郎的剧情让游戏内容更为生色且生动有趣，操作感则尚可，只是台子的设计较无创新之处，和一般台子并无不同。



1990年
日本椰子

1M

カードゲーム
扑克游戏

有梭哈、21点及美式的接龙等3种扑克牌游戏，都是偏重赌博性质的。另外还有特别设计的扑克牌占卜，可以请电脑占卜你未来的恋爱、金钱、健康、学业及工作运，且可占卜你1分钟后的运气一直卜到999分钟后。

要想在梭哈及21点中赚大钱，除了牌运要好之外，下多少赌注来唬人也是必学的一招，有空的话何不在下桌前先卜一下待会的财运呢。



1990年6月
日本椰子

可对战
1M

カプコンクイズ ハテナ？の大冒险
卡普空谜题·哈迪那？的大冒险

四选一型的猜谜游戏，因为卡普空王国的秘密水晶球被邪恶军团夺走并分裂成6块，主角哈迪那于是带着勇气及智慧向他们挑战。采用"1943"、大魔界村等知名游戏的地图设计。若答错会少一格血，没血就得重头来过。

因为问题准备了很多，因此重复出同一道题目的机率很低，就算是不懂日文的人也可以无聊时来瞎猜一番，还蛮好玩的哟。



1990年12月
卡普空

可对战
2M

きんぐょ注意报!!
金鱼注意报!!

改编自同名卡通，主角娃娃必须在新田舍中学所举办的园游会中，拿着纪念册向神经衰弱、猜拳、占卜等游戏挑战，每通过一个游戏的脑考验就可以盖一次章鱼印，集满一列后就可以去2楼的校长室找校长换东西。

虽然都是些不用大脑的游戏，但在配上了生动活泼的众人后，感觉不一样就是不一样，几乎已将原作中特有的喜感全都融入了游戏中。



1991年12月
优达卡
密码输出
1M

サイドポケット
花式台球

由上方俯视型的撞球游戏。有9号球及指定球洞两种游戏模式。其中的指定球洞，难度从俱乐部到世界赛，分为四级，若是将球打入指定的球洞中就有机会加分，而且可以施展让母球象橡皮一样会跳回来的超级打法。

采用了描球线，因此玩家在打前可精确地计算出路线及球点，且拉球、推球、左切、右切等打法也不难弄出来，能否打好全仰赖力道的控制。

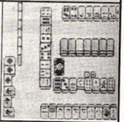


1990年9月
DATA EAST
可对战
512K

雀桌ボーイ
雀桌小子

正式的4人玩13张麻将游戏，从1人玩到4人同时对战模式，一个都不缺。电脑所选出来的对战对手则有8人，各人都有不同的作风及擅长的打法，但只比东风、南风两圈而已。想打麻将却尚未成年的玩家可从这入门。

画面设计太过单纯无奇，且牌面做得不好，颜色淡了点，如果不瞪大眼睛猛盯着牌看常常会看不清楚而错失良机，真是要烦死人了。



1991年
拿姆科
4人同时对战
4M

将棋
将棋

GB上的第一款日本将棋游戏，包括本将棋、诘将棋及!?将棋在内共三种将棋模式，除和电脑试身手外，也可和朋友对战，但限于本将棋及诘将棋，难度分五级，即使已下定也可要求电脑恢复前一手的状态，重下一次。

日本将棋类的游戏，虽然在日本GB迷间也算是蛮风行的一类游戏，但在台湾恐怕就无用武之地了，不过操作性并不差，懂将棋的人可考虑一下。



1889年12月
波丽佳音
可对战
1M

人生ゲーム传说
人生游戏传说

掷骰子式的桌上游戏，故事大意则是说，在某个安静祥和的国度里，国王有天突然宣布他要将王位传给这国家内最会赚钱的人，于是一大堆垂涎宝座的人立刻集合到城内报到，为拼命赚钱而在国内四处捞钱，增加老本。

除靠捉宝箱比大小和怪物决胜负的战斗模式外，可进行训练所转职的设计都具有RPG风味，另外像赌场等也都令人玩得流连忘返。

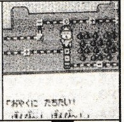


1991年6月
达卡拉
可对战
1M

スーパー桃太郎电铁
超级桃太郎电铁

丢骰子，坐火车环游全日本，看谁变成最有钱的人，可四人共玩的桌上游戏。玩家要不断地购买资产、卡片，累积财富，比别人更早到达终点，才能厌倒群雄获得优胜。游戏中除了有福神会送礼物，也有穷神出来搅局。

内容生动有趣，不论是再惨的事故，地震也好，股票狂跌也好，都在刻意的娱乐化后变得很爆笑，不过一个人玩总还是少了那么点热闹。

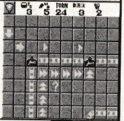


1991年3月
哈德森
电池记忆
可对战
2M

スコットランド・ヤード
苏格兰厂

英国伦敦警政署内的三名干练刑警，为了在 24 小时内将犯下无数重大且华丽犯罪，以大胆无人能敌而著称的怪盗 X 给逮捕到案，而周旋于东京、纽约、伦敦等大都市办案。二人对战时可选择改当怪盗或其部下。

可以请求警犬出动搜寻犯人；也可自告奋勇代人解决一些奇怪的案件；或向各地警察局请求协助，是款相当具现代侦探气息的 AVG。



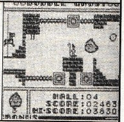
1990 年 12 月
东映动画

密码输出
可对战
1M

对局连珠
对局连珠

有对抗电脑、对战及诘连珠 3 种游戏模式。其中的"诘连珠"即等于是五子棋教室，分为初级、中级及高级等 3 级，总共有 60 道问题，都是和五子棋的打法及规则有关的问题。有通俗音乐、摇滚、爵士及演歌等 4 种 BGM。

刚开始玩的时候得先多和电脑练习，比个几次，以熟悉其特有的规则及打法并累积经验，日后不论是和电脑或是和人比都会相当得心应手。



1990 年 2 月
TOWACHIKI

可对战
1M + 64K

ちびまる子ちゃん 2
樱桃小丸子 2

走低年龄层走向，以解决小丸子及朋友周遭间所发生的事件为主体，有迷你小游戏（玩球、猜拳等），也有有奖问答。故事大致分成三部：教学参观、海水浴及夏日祭典，里头有很多不输给卡通的逗趣台词喔。

游戏里头并没有什么可以让玩家选择的路线，大多时候都只能跟着跑，如果是小丸子迷的话可尝试玩玩看，感觉就象是在漫画一样。



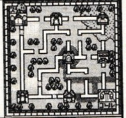
1991 年 9 月
达卡拉

密码输出
1M

パチンコタイム
柏青哥时代

以将载于地图上的所有小钢珠全都打得落花流水为目的，从赌运气的一发台到一般人最常玩，玩 777 的机关台都有准备。一般的台子通常只要打到两千发就可以打停，但必须打停的台子数超过一定限制才可以去下一家店。

游戏的 BGM 会经常更换，因此即使一直玩下去也不大会感到枯燥之味是它的一项特点，力道的控制上也设计得不错，要控稳并不困难。



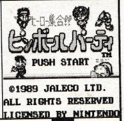
1889 年 12 月
日本椰子

密码输出
512K

ヒーロー大集合！！ピンボールパーティー
英雄大集合！弹珠聚会

集合了茶茶丸等 10 位杰力可公司创造的电玩明星的打弹珠游戏。一般打弹珠的有 3 关，过关型的 7 关及 2P 对战、音乐测试模式，其中过关型的难度较高。对战则是象足球那样分成上下两边，看谁先攻进对方的球门。

基本游戏方法和一般摆在店头里的弹珠台相同，就连可以让球跳出来的洞都做得唯妙唯肖，只可惜画面稍嫌呆板、单调了些。



1990 年 1 月
杰力可

可对战
512K

ピンボール 66 匹のクニ大行进
弹珠台 66 个国家大行进

用鳄鱼当主要人物造型及背景设计，GB 的第一款小钢珠游戏。除单纯追求高得点的单人模式外，尚有靠使用各种道具，或陷害别人造成失误，让别人的得点变 0，即可高唱凯歌的双人对战，且有 3 种难度不同的加分关。

除在台上的鳄鱼外，将掉下去的球给吞进肚子里去的鳄鱼表情也十分逗趣，但对玩的人来说大概是看得气都快炸开，眼睛都快突出来了吧。



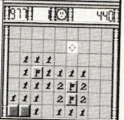
1889 年 10 月
HAL 研究所

可对战
512K

Mine Sweeper～扫雷艇
扫雷艇

以找出藏在牌下头的地雷炸弹为目的，玩家在玩时，必须看牌后的号码来推测它四周的炸弹数量。除能设定难度的通常模式及设定一定条件的特殊模式外，也有可自由设定牌子及炸弹数量的编辑模式。

要知道炸弹位置的唯一方法就是靠数字，再瞎猜一番，因此想破关除了要有精湛的技术外，运气更显得重要，不过只要一玩就很难不上瘾了。



1991 年 12 月
巴克因影视

密码输出
可对战
256K

三毛猫ホームズの骑士道
三毛猫・霍姆斯的骑士道

取材自赤川 次郎同名小说，GB 史上第一款正格推理 AVG。故事是以三年前未解决的杀人事件为题材，被害人的亲人及嫌疑犯陆续遭到杀害，警视厅的片山刑警与妹妹晴美和三毛猫福尔摩斯于是开始调查事件真相。

虽说是 AVG，但并不着重在解谜方面，反倒是比较像是在读一本电子书，可是却有一股和读原作小说截然不同的风味，专为初学者设计的游戏。



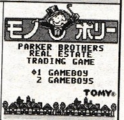
1991 年 2 月
ASK 讲谈社

密码输出
1M

モノポリー
大富翁

拼命购买土地、盖房子，赚钱并设法让别人破产，流传自美国，如今仍广受小孩子们欢迎的纸牌游戏，最多可四人同乐，而可选择的角色有 8 种，各有不同的专长策略，即使刚和电脑玩到一半也可让其他朋友加入一道玩。

虽是很单纯，很简单的内容，但却总让人百玩不腻。操作简单，可以一个人就和电脑玩起来而不需另外找人是它最吸引人的地方。



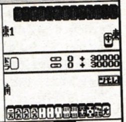
1991 年 12 月
多米

可对战
2M

役满
役满

只比东南两风，有五位个性多变的麻将手当对手，2 人玩的 13 张麻将游戏。除和电脑对决，以打倒麻将名人为最终目标的单人模式外，亦可二人对战，另外还能设定 5 种规则，以适应日本各地玩家的不同打法。

前头的四位麻将手都有个人最擅长的一两种打法，揣懂后就不难打赢，唯独那位麻将名人是绝对的超强，要打赢他除了要技术外，牌运也要很好。



1889 年 4 月
任天堂

可对战
256K

TV チャンピオン
电视锦标赛

在日本电视上播出过的电视冠军节目，现在以游戏的方式，在 GB 上正式登场。在本游戏中，玩家将可看到许多选手在争夺各项比赛的冠军头衔。而玩家也可以由 10 位选手中，选出一位参加比赛。

本游戏有大胃王以及小钢珠王两项比赛。想要获得冠军，必须通过 4 个回合的竞赛。每回合的竞赛规则都不同，进入下一轮比赛的人数也不同。



发售中
优达卡

パックイニタイム
小精灵冒险记

这是款以小精灵为主角的动作型益智游戏。在游戏中，玩家必须利用绳索、火焰、铁等，各种不同特殊效果的能力，破坏或渡过一切的障碍，以便找到出口。如何活用各项能力就是本作的重点。

在 SFC 上推出多款以小精灵为主角的游戏后，在 GB 上也出现了不少相似的作品。本作可以说是专门为喜爱小精灵角色的玩家而设计的游戏。



发售中
拿姆科

トコロ'S まあじゃん Jr
迷你麻将 Jr.

在 GB 上很少有此类的作品出现。对于喜欢麻将的玩家来说，能在 GB 上游玩，可说是相当方便。不论出外旅游或者工作休息时间的时候，都能打发多余的时间。不过萤幕太小恐怕是最大的缺点。

基本上本作是以一般现实生活中，最常使用的 4 人制麻将为基准。不过，由于受限于硬件的功能，因此在某些方面作了一些修改。



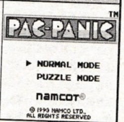
发售中

大东海

パックパニック
疯狂小精灵

本游戏和俄罗斯方块很像，但是在规则上及画面的编排上，稍有不同。本作中，玩家必须将 L 型的怪物和正方形方块往上叠，直到偶而会出现的小精灵落下，才能将画面中的方块消除。

本游戏可分两种不同的模式。其一是，在没有达到最顶端前，一直继续落下方块的一般模式。另外一个则是，限定怪物在若干回合后消失的模式。



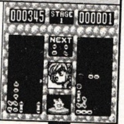
发售中

拿姆科

ぷよぷよ
噗哟噗哟

这是一款消除方块的游戏。玩家必须将上面所落下的方块，以 4 个相同种类的方块，排成上下左右的方式，将它消除掉。本游戏共有 3 种模式可供玩家选择。不论哪一种，都能带给玩家许多乐趣。

本游戏的重点，在于如何完成连锁消除方块的动作。因为，只要消除许多自方的方块，就能增加阻碍对手的讨厌方块。如此将比较容易获得胜利。



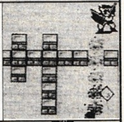
发售中

帕布雷斯特

南国少年 パプワくん
南国少年 帕普瓦君

由同名漫画所改编的 GB 游戏。玩家必须操控主角，通过总数 50 的舞台，救出被坏人抓走的同伴。在每个舞台中，都配置有可移的及不可移动这两种方块。玩家只要将所有方块破坏，就算过关。

本游戏中的不可移动方块，虽然可以破坏，但过一段时间后，它会再出现。而可移动的方块，则只能移动，无法破坏。想办法破坏所有方块吧。



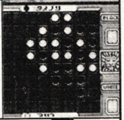
发售中

艾尼克斯

オセロワールド
黑白棋世界

这是一款将生活上大家熟悉的棋盘游戏，移植到 GB 上的游戏。本游戏的规则很简单，只要当对方的棋子被我方棋子夹在中间的话，那么对方的棋子便须翻过来变成我方的棋子。

本游戏共有 4 位能力不同的对手，来和玩家对战。由于本游戏有时间的限制，因此如果玩家考虑的时间过长，那么该场比赛就算输。



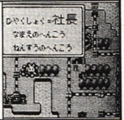
发售中

Tsukuda

スーパー桃太郎电铁 II
超级桃太郎电铁 II

喜欢桌上游戏的玩家，想必一定会知道桃太郎电铁这款游戏。本游戏的目的，就是由玩家担任铁路公司的老板，在日本全国各地经营各种事业。为了获取最多的金钱，玩家须不断地努力投资才行。

在本作中，可有 4 位玩家同时游玩，而设定的年限，最高达 99 年。而这次列车的目的地，则有 16 个散布在全国各地的不同都市。向都市前进罗！



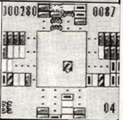
发售中

哈德森

ズープ
全方位方块

这款射击方块的解谜游戏，主要是利用射方式阻止从上下左右“地带”逼近而来的“敌人”方块，并要预防敌人入侵中央的“竞技场”。玩家操纵的“射手”如果击中敌人，就会成为花纹方块，然后使相同类型的方块消失。另外打倒一定数量的敌人，舞台就会提高等级增加难度。

游戏中如果使用随机出现的道具，就能获得使一列方块，或是相同类型方块完全消失的各种效果。若得到对战专用道具，则可用通信线来玩啦！



97年1月31日
亚诺曼

512K

疯狂野熊

任天堂为GB推出的最新作品。这是一款对应通信对战连接线的含有动作要素的解谜游戏。玩家必须操纵主角野熊来往于地面和地底之间，设法找出通往出口的道路。在地上面的部分，要利用球来破坏阻碍通道的各种障碍物。到了地下面后，则必须挖掘地底行进。一面考虑敌人行动而移动也是一项重点。若是两人同时进行游戏，则由一方担任攻击者，另一方担任守备者，以攻防交替方式对战。攻击方要向洞中丢菜，而防方则要阻止之。



1996年
任天堂

4M

名偵探コナン
名侦探柯南

在漫画和动画深获好评的系列终于登场GB了。这款解谜冒险游戏主要是描写柯南接受游乐园邀请，然后推理解决游乐园所发生的杀人事件，玩家在此将会成为主角柯南，并要找到杀人犯。此外，依照解决事件所花费的时间的多少，也能在结束时看到自己的名侦探度。另外，随着游戏的进行会出现不少的迷你游戏，你解决的事件越多，小游戏越多，可借此稍作放松——如“UFO抓娃娃机”和“体感滑板”等。



1996年
BANDAI

2M

GBC 游戏大特辑



爆钓钩王

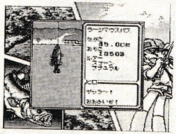
厂商:KONAMI　类型:RPG　发售日:98.10.15　对应:对战线

把传说中的黑巴斯鱼钓起来!

为了钓到传说中的黑巴斯鱼，而向着琵琶湖开始旅行的 RPG。途中会遇到垂钓的大赛、1对1垂钓对决等各种事件。随着主角的级别提升，主角的能力数值会随之提高，各种必杀技也会一一悟得。



在地图画面上会遭遇到各种事件。



不仅是鱼的种类，鱼的大小也是各种各样，当然是越大越好啦。



在单挑中获胜后会成为同伴的角色也不乏人在。



伙伴们会用各自的特殊技能帮助主角。

抓到大鱼了——

所谓垂钓就像战斗一样!

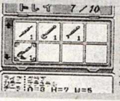
垂钓过程是通过停放鱼饵、卷收鱼线这样一些指令操作来进行的。级别提升后，各种用钩的技巧便会被一一掌握。





请注意鱼钩的收集和训练!

游戏中出现的鱼钩高达 80种! 从钩具屋中可以入手的到其他途径获得的各种各样，还可以通过使用对战线和朋友交换鱼钩，想体验一下找出珍稀鱼钩后在朋友面前炫耀的感觉吗?



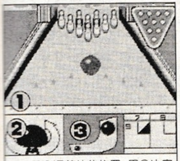
应有尽有的鱼钩，把它们全集齐吧—

口袋保龄球

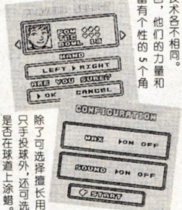
厂商:雅典娜　类型:SPG　发售日:1998.10.23　对应:——

无论何时都可以保龄!!

能够随时轻松打保龄的游戏在 GB 登场了。通过一个按钮就能进行细微的调节，随心所欲的投球了。有以电脑为对手淘汰赛，交叉技球的双人对战，以及练习等三种模式。



用①调节站的位置，用②决定球旋转的强度，用③决定投球力量的大小后即开始投球，这时需要把握好按键的时机。



富有个性的5个角色，他们的力量和技术各不相同。

除了可选择擅长用哪只手投球外，还可选择是否在球道上涂蜡。

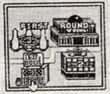
淘汰赛模式

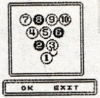
这是选择喜欢的角色和电脑选择的 4 个人进行比赛的模式。1场比赛由 3 局组成，总分最高的就可以胜出，赢得全部 4 场比赛，夺取淘汰赛冠军吧!



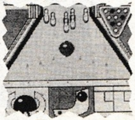
努力成为保龄王!

赢得比赛的话就能获得进入下一关的密码及训练模式。





比赛在 4 个保龄球馆进行。必须按照先后顺序一一闯关。

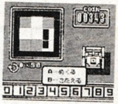


瓦里奥岛2·被盗的财宝

厂商:任天堂　类型:ACT　发售日:1998.10.21　对应:GBC

瓦里奥成为不死身后又回来了！

在GB上获得好评的“瓦里奥岛”的续编登场了。冒险的目的是把被盗的财宝收回。游戏需要避开大量的陷阱并到达终点，但这款游戏和一般的ACT不同，瓦里奥是不死身，所以是没有GAME OVER的。而且由于是分支情节和多种结局，因此能够多次游戏。



瓦里奥成为不死身后又回来了！

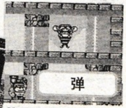
举起昏迷的敌人后，瓦里奥就可以做出各种动作了。但虽说瓦里奥是不死身，但并非说瓦里奥就是无敌的了。被敌人伤害的话，瓦里奥会有各种不同的反应，这些反应也是非常有趣的！



被蜂蜇得浮在空中了！



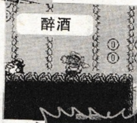
屁股被点着了！



跳呀跳呀的瓦里奥。



被压扁的瓦里奥，不要紧吧？



不胜酒力的瓦里奥，已经东倒西歪了。



蛋糕吃得太多了。



变成僵尸的瓦里奥，动作会变得迟缓。

口袋电车

厂商:可可日本娱乐　类型:SLG　发售日:1998.10.30　对应:GBC

从今天起你就是山手线的驾驶员了！

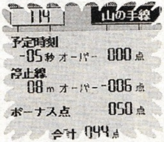
在GB上竟然也可以模拟电车驾驶了！！可以驾驶的路线是山手线和大阪环线这两条线路。发动电车，准点到达月台是玩家的任务所在。到达车站后，会对你该路驾驶的技术进行评定，如果超过标准点就能向下个区域进发了。另外，忘了鸣笛或者急刹车都会被扣分。



进入月台后视角变成横向。



绕行一周。



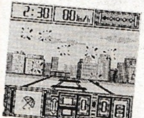
如果所持点数变成负数就要GAME OVER了。

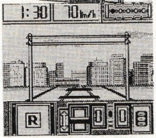


最终评定出现。

驾驶员的最新注意事项是

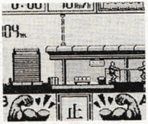
在驾驶中心必须注意的是行驶中突然发生的事故和骤变的天气等。在事故发生时限速会比平常更低，在降雨时制动的效果会较平时差得多，这些都必须一一注意。在驶完山手线和大阪行线后，就可以驾驶从博多出发，前往札幌的特急列车“昂”。





在雨天驾驶时需要注意制动。

绝不能错过！有趣的奖励模式



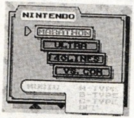
完成某一区间后，可以进入驾驶手摇车的奖励游戏。

俄罗斯方块豪华版

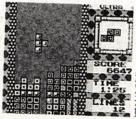
厂商:任天堂　类型:PUZ　发售日:1998.10.21　对应:GBC、对战线

经典人气的 PUZ 重出江湖！

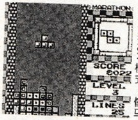
经典 PUZ“俄罗斯方块”的最新作。堆积落下的 7 种方块，使横向堆满的方块消失的规则一如既往。这款游戏的特点在于更加充实的对战模式，不管是一个人还是和朋友对战都能充分享受实战的乐趣。而且还对应同时发售的彩色 GB。



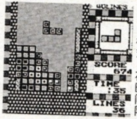
1P 模式有 MARATHON、ULTRA、40LINE、VSCOM 四种模式供选择。



ULTRA 模式。游戏开始时可以调节难度。在高难度里磨炼技术吧！



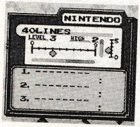
MARATHON 模式。像马拉松一样没完没了的模式。



40LINE 模式。在时间限制内消掉 40 线就能过关。与时间赛跑！

可以享受各种对战的乐趣！！

在 VS 模式中可以进行各种细致的设定来尽享对战的乐趣。首先是一般、简单、困难的三种难度选择。而对战对手不仅可以是电脑，还可以是根据迄今为止自己玩游戏的数据进行的和自己的模拟对战。当然还可以用对战线和其他人进行对战，规则是共通的，按照消掉的线数以一定比例给对手添加干扰方块。因为有时间限制，所以高效率的消掉方块是很重要的。一口气消掉 4 线，给对手重创吧！



在难度选择后是对战对手选择。对手是自己？还是电脑？

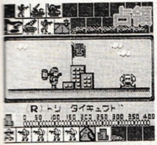


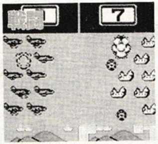
GB 战争 2

厂商:HUDSON　类型:SLG　发售日:1998.11.20　对应:GBC、

战斗的日子再度归来！

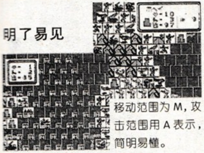
与前作“GB 战争”相距一年半，人气战略 SLG 系列新作再度出击。把敌人的战斗单位全灭或者占领敌人本部就算获胜，这一规则依然如故。考虑地图的地形和预算，使用陆、海、空战斗单位进行战斗。地图共有 50 种，而且可以变更阵地的位置。而处理速度提高使等待时间也缩短了，战斗单位的移动范围和攻击范围也变得一目了然。



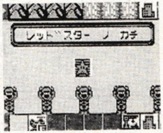


成为军事实力最强的一方！称霸陆海空！！

明了易见

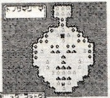


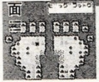
移动范围为 M，攻击范围用 A 表示，简明易懂。



占领或者全灭敌人就胜利了！

丰富多彩的 50 关版面

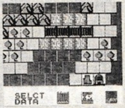




用正确的战略通过全部版面，赢得胜利吧！！

地图编辑功能可令战斗更加灼热！

在本作中可以和朋友进行对战。而且还内置地图编辑功能，而生成的地图可通过对战线进行传送。顺带说一句，地图共可保存 7 幅。



口袋大合集

厂商:NAXAT　类型:合集　发售日:1998.11.21　对应:GBC

竟然收录了10款有趣的迷你游戏!

包含了10个能够轻松娱乐的迷你游戏，物超所值的游戏"口袋大集合"登场了。由于类型多样，所以能不厌倦的长时间玩，用来消磨闲暇时间最合适了。



界面很友好

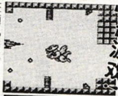
每个游戏都可以选择难易度，也就是说和技术无关，谁都可以尽享其乐趣。

有射击游戏!

FIGHTKIDS



躲开炮台和BOSS的攻击，把弹药泻向敌人!



BARIBARI

在随机出现的版面上，避开敌人和障碍前进。

有博彩游戏!

POKER



通过对手的表情猜测对手的底牌。

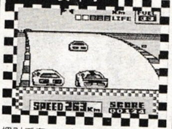
黑杰克



牌面合计最接近21点的算赢。

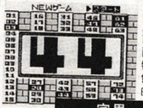
有赛车游戏!

MAX赛车手



把对手车——超越的赛车游戏。

有这么多吗!?



宾果

使用市面销售的卡片进行游戏。

机器人专卖店(星星版、太阳版)

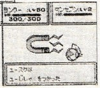
厂商:HUDSON　类型:RPG　发售日:1998.12.4　对应:GBC、对战线

加油吧!机器龙!



突然有一天玩家竟被人以社长相称。

操作被称为"机器龙"的机器人进行战斗，夺取世界最强宝座的RPG。玩家要使用零件并将其强化，而后在战斗中取胜是游戏的主要流程。战斗获胜得到的资金能用来投资自己的公司和研究所，使设备得到充实，从而推进机器龙的开发也是游戏的要点所在。培养出超强的机器龙夺取最终胜利吧。

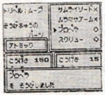


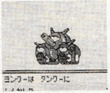
捕获迷宫中的机器龙可令其成为同伴。

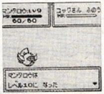
机器龙是好伙伴!

强化机器龙吧!

由于机器龙在战斗中获胜的话即可升级，因此积极的把它们投入战斗是必须的。而且在研究所中还能使其性能提高和进行零件交换，反复进行这些工作，就能培养出最强的机器龙。

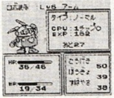






两版本的区别是?

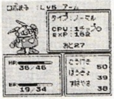
"太阳版"和"星星版"中，最初获得机器龙的种类和登场机器龙的种类是不同的。想获得全部种类的机器龙，必须玩齐这两种版本。



「太阳版」中最初得到的机器龙，是值得信赖的伙伴。

两版本的区别是?

每家都有电视或空调的遥控器吧。把它们接近卡带上方按键的话，在特点场面就会发生机器龙强化或进化的事件。一定要试试喔!



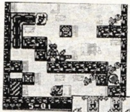
随着按键的不同，会发生的效果也会有区别。

卡拉姆镇大骚动～坡林基和它的奇怪伙伴们

厂商:TAM　类型:SLG　发售日:1998.12.11　对应:GBC、对战线

Q版角色们大聚会！

坡林基和卡拉姆等在电视广告中为人们熟知的角色汇聚一堂的ACT"卡拉姆镇的大案件"的续编登场了。游戏的目的是找出隐藏在5个世界中的传说中的点心。巧妙的使用跳跃和道具，去突破各种各样的版面吧！



取得版面内的3把钥匙后再到大门就可过关了。



进入隐藏门就会出现迷你游戏，其中有专门对应GBC的。

把搜集的标签打印出来

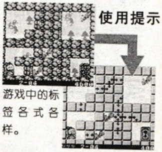
如果有GB打印机的话，就可以把在游戏中从宝箱中取得的标签给打印出来。而且搜集到的标签还能通过通信对战线和朋友进行交换，增进友谊。



Fight, fight, let's go!!

游戏中，道具包括在当前地点能发挥作用的东西和能推动的东西，凭借这些就可以巧妙的躲过敌人和机关，顺利地到达目标地点了。

使用提示

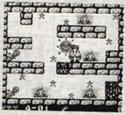


游戏中的标签各式各样。

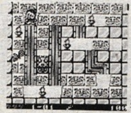


由于过于狭窄而一般无法通过的通路，只要使用这个道具的话就OK啦！

使用道具



炸弹爆炸，破坏了周围的墙壁。



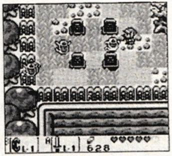
身体变小，就这么轻松地钻过去了。

塞尔达传说·梦见岛DX

厂商:任天堂　类型:A·RPG　发售日:1998.12.12　对应:GBC、打印机

不可思议的冒险再度登台！

GB版的"塞尔达传说"升级成了对应彩色GB的版本！这是一款能充分体味冒险乐趣的A·RPG，使用剑和弓箭等武器打倒敌人，再加以丰富的道具，玩家需要解开的是梦见岛之谜。





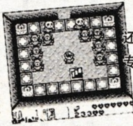
巨大迷之蛋！



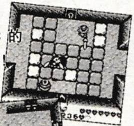
神秘的部屋！

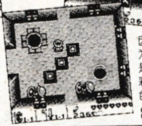
因为有了这些才被称为DX！

这里沉睡着重要道具。



还有GBC的专用迷宫！

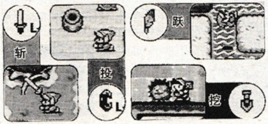




在新迷宫中，和最深处房间中的精灵女王会面是最终要达成的目的。新登场的敌人和迷宫的机关都是相当难对付的，不过一定要达成。

因为是彩色GB专用，所以有各种利用颜色的机关出现。

林克的各种动作！



林克根据手持道具的不同，能做出不同的动作。为了闯过迷宫，必须灵活运用所有的道具。

罗德岛战记·英雄骑士传 GB

厂商:TOMY 类型:TAB 发售日:1998.12.11 对应:GBC

被诅咒的岛上战火再次燃起！

以人气小说《罗德岛战记》系列后半情节为原型制作的桌上型游戏。游戏者变成年轻的见习骑士斯派克，一边在桌上形的地图上移动，一边要在回合限制内达成各版面规定的目的。地图上共有4种方格，根据所停方格的画面，会有各种事件和战斗发生。

另外，在游戏的设定模式中，除了可以欣赏游戏中的音乐外，还可以调阅登场角色的各种资料。



地图共有4种，目标达成后进入下一页。



战斗是在3个视窗中进行。

事件的重要性是……

方格有3种，剑的方块是战斗，杖的方块是各种各样随机出现的事件，人型方块有两种，根据颜色不同分为善、恶两方。



事件内容是完全随机的。



会有什么出现呢?



虽然追上了夺走魂之水晶球的黑精灵，但水晶球却没有了。

战斗的重要性是……

战斗是在攻击、魔法、特殊这三种视窗上分别配置角色来进行的。根据出现敌人和敌人状态，能进行攻击的视窗也会有所不同，需要随机应变。



要考虑到属性相克的问题。

毫不留情!





战斗开始!



如果在蓝色的方格停下来的话商人会出现，在下回合就可以前进更多步数了。

GAMEBOY 大富翁

厂商:ハズブロ一日本 类型:TAB 发售日:1998.12.11 对应:GBC、对战线

号外!号外!大富翁变成彩色 GB 的游戏啦!

在全世界拥有5亿爱好者的桌面游戏大富翁在GB登场了。由于对应颜色GB，因此画面变得漂亮且易于辨认了。由于可以4个人同时游戏，大家热热闹闹玩个够吧!

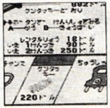


摇骰子后走相应步数仍是游戏的基本准则。

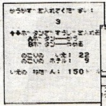
一定要让对手越来越穷……

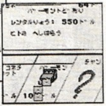
胜利的关键是买入高价土地，使停留在这儿的对手交出高额租金。灵活利用交易和拍卖买齐相同颜色的全部土地，再修建房屋和宾馆就能使租金大幅上升。

坚决地大量购买土地才是出路。



建起豪斋





人生莫测!各种事件频发!!



根据骰子摇出的数前进，再根据所停方格的指示行动是大富翁的基本规则。方格的种类大致分为土地方格和事件方格两种。买下土地方格的话，就能在对手停留在这一方格时收取规定的租金。事件方格就是可以发生事件的方格，例如被强制送到监狱、被征收税款、或者抽取机会卡得到钱币等等。

对手都是怪异角色吗?!

能够用来对战的电脑角色共有8人。每个角色都设定有实际能力和擅长的战术，因此无论是新手还是高手都能找到自己的乐趣所在。快来试试吧!



从不知世间辛苦的浪费到算计高明的老手都会一一现身。

加油伍佑卫门·天狗党之逆袭

厂商：KONAMI　类型：RPG　发售日：1999.1.14　对应：GBC

BACK TO THE 大江户

继PS、N64之后，在辞旧迎新之际登场的第三部关于伍佑卫门的RPG游戏。此番，主人公阿初被定位于大江户时代，将和惠比寿丸等一起展开冒险之旅。当然，由于是彩色GB的缘故，自然可以欣赏到丰富多彩的场景了。

这次的主角



主人公阿初是一个总洋洋得意的普通小学生。

神社的森林

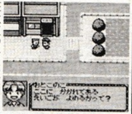
来乡下玩耍的哈吉明从老奶奶那里听到了关于神社之森的传说，于是决定去看看，事实上森林中的大树是连结现代与伍佑卫门所处的大江户时代的神木。



进入大树的内部，那儿另有一片天地。

现代

阿初所处的现代，把大江户时代无法解决的问题带回现代，说不定会有新的发现。



在大江户时代捡到了英文信件，还是返回现代请人看一下的好。

大江户

这里是伍佑卫门所生活的过去的时代，在这里阿初被卷入了天狗党事件。



这家伙就是天狗党出现的最初BOSS合力打倒它吧！

战斗方式

战斗采用选择命令式，5名伙伴中能参加战斗的至多3人，精心挑选队员吧！

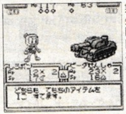


B比达外传～通往胜利之路～

厂商：MEDIA FACTORY　类型：RPG　发售日：1999.1.29　对应：GBC，通信线

众所周知的比达登陆GB!!

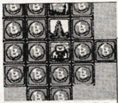
小学生中极有人气的B比达在这款RPG中闪亮登场，为了粉碎暗黑比达的野心，B比达利用各式道具向其发出了挑战，反复的战斗，会促使比达进化至合体。



乘坐时间机器穿越时空，与暗黑比达对决。

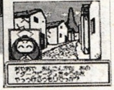
板块式地图的秘密等待着你!!

地图是由众多板块构成，最初板块都是反着的，游戏就是随着每个板块的翻开而进行的，根据板块的图绘，还会发生相应的战斗或固定情节。

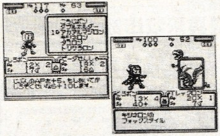


其中也有藏有宝物的板块哟!

城市板块中，可与人进行对话。



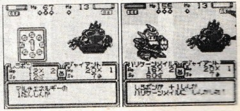
灵活运用丰富的道具作战!!



战斗中敌我双方都可使用宝物进行攻防道具，使双方战斗能力发生变化或破坏对手所持道具等各种效果，正确使用可使战局朝有利的方向发展。

令人惊异的进化!!

使用特定宝物，促进比达进化，大幅提升其能力。并且，合体也成为可能。进化后，形象当然发生变化，能力也大幅提升！

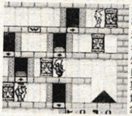


兔宝宝疯狂城堡 3

厂商:KEMCO　类型:ACT　发售日:1999.1.29　对应:GBC

去年是兔年，跳吧！

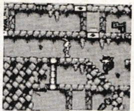
动画明星兔宝宝巴克斯在城堡中收寻隐藏宝物的颇有些解谜要素的 ACT 游戏。玩家要使用道具击倒敌人，并巧妙利用机关以达到快速过关。

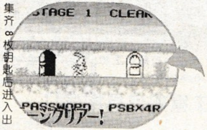


托蒂和希尔贝斯塔等兔宝宝的亲密伙伴也悉数登场，可惜是以敌人的身份出现。

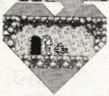
挑战全 60 场景！

本作共有 60 个舞台找到藏于地板和房间内的钥匙后，抵达出口便能进入下一场景，各场景都设有跳跳床，电梯等机关，好好利用吧！





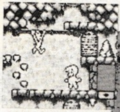
集齐8枚钥匙后进入出口便可过关。



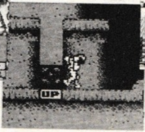
进屋调查会得到钥匙或道具。

使用道具来攻击敌人！

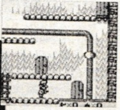
道具散落在城中各处，分为取得后立即生效与可保存使用两种。利用它能攻击敌人，阻止敌人的运动或破坏无法通过的砖块，积极寻找吧！



巧妙利用钢缆，浮游地板是过关的捷径。



用散落在地上的铁锤击破挡路的砖块，继续前进。



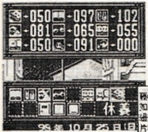
可以利用管道进行移动。

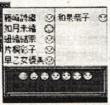
心跳纪念品 POCKET 文化篇～阳光旋律～

厂商:KONAMI　类型:SLG　发售日:1999.2.11　对应:GBC，通信线

GB 版也令你心动！！

"心跳纪念品"两部新作在 GB 同时登场，先为您介绍其中之一的"文化篇"，它和"体育篇"的最大区别在于出场人物，"文化篇"中，登场人物是如片桐彩子，如月未绪等偏好文学的女孩。本作还追加了新人物与新剧情，千万不要错过！







和泉恭子

1月22日出生，水瓶座，A型，具有很强的正义感，讨厌坏行为的女孩。

让美好的高中生活留下更多难忘的回忆！！

女孩的好感度越高，能看到的固定情节就越多，由于曾在本系列中出场的女孩又被追加了许多新情节，加之新人和泉恭子的情节为本作独家所有，所以玩家们该好好玩一玩噢。



说起"心跳"就不能不想到其丰富的迷你游戏。此番，迷你游戏与体育祭与文化祭等情节有紧缩密联系，新增加的背景放映中的画面会根据女孩儿的好感度发生变化。另外，还可以与好友互换图片。



大家所熟悉的藤崎诗织、片桐彩子、朝日奈夕子、如月未绪、纽绪结奈、早乙女优美、馆林见晴、镜魅罗都在"文化篇"中出场。

心跳纪念品 POCKET 体育篇～校园的照片～

厂商:KONAMI　类型:SLG　发售日:1999.2.11　对应:GBC,通信线

爱好体育的朋友看过来

人气恋爱 SLG"心跳纪念品"系列在 GB 登场,游戏的最终目的是使主人公通过三年的高中生活。成为颇有魅力的男性,并在毕业式那天得到女孩的告白。"体育篇"中,虹野沙希、清川望、美树原爱等喜欢运动的女孩纷纷亮相。

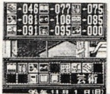


"体育篇"中能参加的俱乐部只有运动系列。

两位新人登场!!



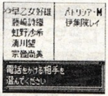
让三年高中生活更有意义些



平日的活动主要以提升能力为中心



星期日夜里决定星期一至五的行动,而星期日、节日的行动在当天早晨决定。休息日可以打电话、约会,都是平日无法进行的活动。只要没有特定活动已决定的行动以六日为单位进行。





约会时,不同的选项会使女孩儿的好感度发生不同变化。

连"最佳情侣"的迷你游戏也收录其中

最佳情侣对战是 GB 版才有的要素之一,进行时,对战双方都必须拥有同一女子的告白记录。

在此前提下,连结通信线,就可以比比看究竟谁和女孩的相性更好。



力量职棒口袋版

厂商:KONAMI　类型:SPG　发售日:1999.4.1　对应:GBC

大家熟知的"成功模式"重出江湖!

以"实况力量职棒"系列中为大家熟知的"成功模式"为主要游戏内容的 SPG。在 3 年中再建濒临崩溃的棒球部,培养出自己理想的职业棒球选手是本游戏的目的所在。育成选手可用于 N64 版的"力量职棒 6"。

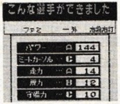


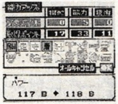
游戏中育成的选手可用于『力量职棒 6』。

在 3 年时间内实现甲子园入围!

这款游戏由重建濒临崩溃的棒球部的"黎明篇"、以获取第一场胜利为目标的"飞翔篇"和争取甲子园入围的"疾风怒涛篇"组成。虽然最终目标是成为职业棒球选手,但游戏开始时棒球部处在崩溃边缘,为了重整棒球部,还是先专注于凑齐 9 名棒球部成员吧。



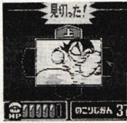




艰苦训练,培养出一流的棒球选手!

在 3 年时间内实现甲子园入围!

要培养出一流选手,多方面的训练是必不可少的。本作中设定有肌肉训练、击球训练、变化球练习等多种分别针对打者和投手的训练方式。以松井选手和松坂选手为楷模刻苦训练吧。



第 1 年,为了重整棒球部需要召集球员。赢得迷你游戏后令其加入。

甲子园出场!能夺得冠军吗!

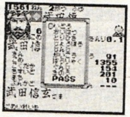


信长的野望 GB 版 2

厂商:KOEI　类型:SLG　发售日:1999.4.9　对应:GBC

系统与前作相比大幅强化

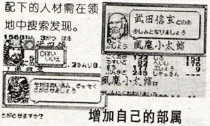
以日本战国时代为背景的人们所熟知的历史 SLG 的续编。画面成为彩色之外，武将数目也大幅增加，战斗中增加了围城战，游戏在各个方面都有了强化，好好体味战国的乱世吧。



命令是以指令选择方式下达的，高效率、灵活的利用它们，使自己的领地富足起来吧。

武将的数量大幅增加了！

配下的人材需在领地中搜索发现。



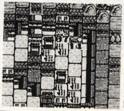
增加自己的部属

统一天下不可缺少的是作为部下的武将们。在本作中有了比前作更多的武将，共计约 400 人。把羽柴秀吉、真田幸村这样能力出众，个性突出的武将登用过来再充分发挥他们的能力，正是这个游戏最大的乐趣所在。



让你领教一下我的力量吧！

从织田信长几乎掌握整个日本中央部的 1582 年开始的剧本。如何打败具有压倒性实力的信长是该剧本的最大趣味！在历史上的这一年，信长在本能寺被明智光秀暗杀，在游戏中这又会是怎样的一年呢？



被攻击方逃入城里的话就进入围城战。



关东北部激战连连！

武田信玄和上杉谦信等各地强大大名们互相进行势力争夺的 1560 年剧本，用你的手去重绘战国时代的历史画卷吧！

利用指令完结群雄割据



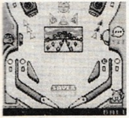
治水　情报　开荒

口袋妖怪弹珠台

厂商:任天堂　类型:TAB　发售日:1999.4.14　对应:GBC、GB 打印机、红外通信、振动包

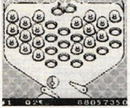
这次是靠弹珠台来获得口袋怪物！！

现在已经是家喻户晓的 RPG“口袋怪物”中的角色悉数登场的弹珠台游戏。分别玩出怪物不同的红、蓝两种机台，就可以得到所有的怪物了。最终目的是集齐全部的 150 只口袋怪物。



随着机台中央画面的不同，出现的怪兽也各不相同。

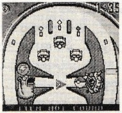
奖分版面进入！



满足某条件后，画面中央的洞就会打开，从而能进入奖分版画面。

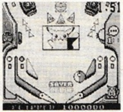
口袋怪物是这样被捕捉的……

要想捉住口袋怪物，仅仅把弹珠弹来弹去是不够的。必需要打开捕捉模式，仔细看以下的图和说明，记住其操作要领吧。如果能把弹球照着自己所设想的方向弹回去的话，你就离口袋怪物专家又迈进了一步了。

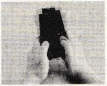


把弹珠击入右侧怪物口中的话即进入捕捉模式。

弹珠击打上方狭路时，中间的挡板就会打开……



振动啦！！



为了让卡带震动起来，需要 7 号电池。

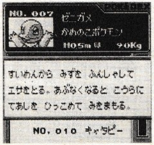
怪物还可以进化!?

瞄准这里！！



一定要进化！

完成口袋怪物图鉴吧！



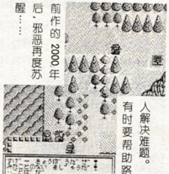
捕获的口袋怪物会被自动记录进图鉴。

女神转生外传 最后的圣经Ⅱ

厂商:ATLUS　类型:RPG　发售日:1999.4.16　对应:GBC、对战线

从那时开始,2000年的时间过去了……

人气 RPG“女神转生”系列的外传“最后的圣经Ⅱ”进化为彩色版后再度亮相。随着月亮盈亏而导致魔兽心理变化的“月龄系统”被导入,与魔兽的对话也变为了真实时间制，系统上的强化显而易见。此外，游戏画面也经过了重新绘制。



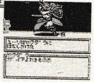
前作的2000年后，邪恶再度苏醒……

有时要帮助路人解决难题。



让喜欢的魔兽合体，根据组合的不同有时会发生突然变异。

通过合体来强化队伍!

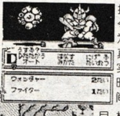


和作为敌人魔兽进行对话，争取令其成为仲魔。

有了这样的升级版本!

作为复刻版的本作，由于月龄会影响魔兽的强度，因此在决定战略时需要考虑到这一点，而且由于和魔兽的对话成了实时制，紧张的气氛又成了游戏的一大乐趣，而且还追加了能捕获魔兽的“魔兽陷阱”。这样即使交涉失败,也可以增加仲魔。本作中还可以给仲魔装备道具。

月龄系统

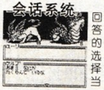


指令为真实时间制。掌握好节奏下达指令是制胜关键。



月龄在画面左侧标识，考虑到它对魔兽的影响决定战略吧。

会话系统



回答的选择当然重要，而回答的时间也会影响结果。



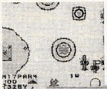
通信有1对1和5对5两种模式。

早间明星高尔夫

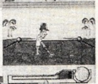
厂商:EPOCH　类型:SPG　发售日:1999.4.23　对应:GBC、对战线

小山和雷蒙多这次要在高尔夫球场大显身手啦!

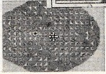
人气节目“早间明星”为基本的高尔夫游戏。除了作为高尔夫球手出现的小山和雷蒙多之外，青蛙王子和布娃娃等熟知的角色也会前来助阵!模式分为站赛和单局赛2种。



分东京、亚利桑那、夏威夷3组。



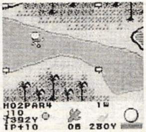
掌握好击球的时机。



一定要看清起伏。

隐藏角色一共6人!

隐藏角色是朋友吗?



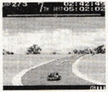
满足某条件后隐藏角色就会现身，有时会帮助游戏者，而有时则会捣乱。

TOPGEAR · POCKET

厂商:KEMCO　类型:RAC　发售日:1999.4.23　对应:GBC、对战线、振动包

Q版赛车大暴走!!

“TOPGEAR 口袋版”虽然是Q版赛车，但却是绝对的正统派赛车游戏，除了可使用对战线进行对战外，还有丰富的各种模式可供游戏，由于使用震动卡带,其临场感也相当出众。



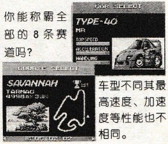
游戏视点是正统的3D类型。GB上很少见吧!

共有3种模式!



有和对手进行较量的冠军模式、时间挑战模式，以及VS 3种模式。

你能称霸全部的8条赛道吗?



车型不同其最高速度、加速度等性能也不相同。

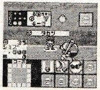
真实职业棒球(中央联盟篇·太平洋联盟篇)

厂商:NATSUME　类型:SLG　发售日:1999.4.23　对应:GBC

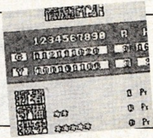
以白热化的心理战为最大乐趣的职棒游戏!

以策略和心理战著称的棒球SLG。击球和投球是从指令中进行缜密选取后进行的，在分别发售的太平洋联盟篇和中央联盟篇中，队伍和球场都各不相同。





比赛结果越好，能够得到的点数就越多。



进行育成和交换

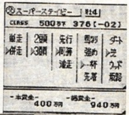
根据比赛的结果和内容，玩家在赛后可得到育成点值，积累点值可以用来提升选手能力或是进行球员交易。

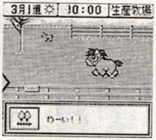
口袋 GI 赛马

厂商:KONAMI　类型:SLG　发售日:1999.4.28　对应:GBC、对战线

用爱的鞭子来实现 GI 称霸!

从训马师的视角进行的以育成赛马为目的的SLG。最终目标当然是 GI 称霸啦!为此需要利用各种训练手段培养出厉害的赛马。使用密码机能的话还可以在"实况 GI 赛马"中使用本游戏中育成的赛马。





可以按自己的喜好培养。



还有迷你游戏呢!



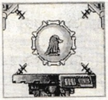
训好马后让它在比赛中创出佳绩。

恐龙头领 3

厂商:J·WING　类型:SLG　发售日:99.4.28　对应:GBC、对战线、GB 打印机

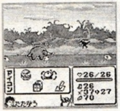
养育恐龙并进行合体!

一边旅行，一边喂养恐龙的 SLG。不断喂养并让恐龙和敌人进行战斗，就能培养出最强的恐龙来。使用新种合体机的话，还可以造出新品种的恐龙。



选择雌或雄后新品种就诞生了。

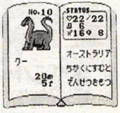
找出强大的对手挑战!



对恐龙用图标发出指示。

战斗中可以使用道具。





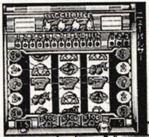
对恐龙用图标发出指示。

柏青哥郎 ~ 新脉冲星篇 ~

厂商:星鱼　类型:TAB　发售日:99.4.29　对应:GBC

GB 上的柏青哥游戏别有风味!

有从当初发售至今已经 5 年以上的怪物机种"新脉冲星"等 6 种柏青哥机收入的柏青哥游戏。有"故事模式"、"研究模式"、"CG 模式"这三种模式。还有让初学者倍感亲切的用语解说。

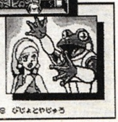


可设定为自动游戏方式，很方便吧。

过关后能获得很珍贵的宝物。



这是搜集硬币来换成插图的「CG」模式。



HELLO 基蒂的魔法博物馆

厂商:IMAGINEER　类型:PUZ　发售日:99.4.28　对应:GBC

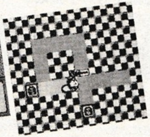
一步步走着去解开魔法！



把基蒂从起点引导到终点的PUZ。把只能直线行走的基蒂，通过开闭横木、改变箭头方向引导向终点是游戏的目的所在。到达终点的动话画就会出现。







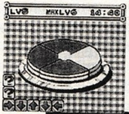
解开迷题后的动画可以在博物馆中欣赏一

卡牌天使～永远和樱花在一起～

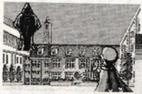
厂商:M²TO　类型:AVG　发售日:99.5.19　对应:GBC、GB 打印机

破解不可思议的案件！

在漫画和动画中大受欢迎的"卡牌使樱"被制成 AVG 了。游戏者作为主角樱的搭档——封印着地狱犬，一边为樱提建议，一边收集卡牌。由于附带时钟机能，因此樱的 1 天会随着真实时间而流逝，好好共渡每一天吧。

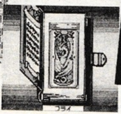


记住发光的部分，再按顺序复述出来。



搜集卡片的情报，寻找精灵出现的地点，一旦找到就会变成这种画面。

这个精灵的弱点是……





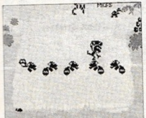
封印

GB 长廊 3

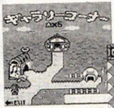
厂商:任天堂　类型:合集　发售日:99.5.1　对应:GBC、对战线

啊！我曾有过这个游戏！！

能够在 GB 上玩到往年 GAME & WATCH 名作的"游戏长廊"系列的第三作。游戏分为忠实再现原来游戏的"过去模式"和角色及世界观完全翻新的"现在模式"。你会选择哪一种呢？



对！就是这种的感觉！



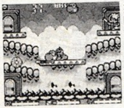
怀旧的游戏一定要好好玩！

曾经有过一个为它如痴如醉的年代，真是感人至深。



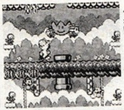
有这么多的游戏可供选择！！

蛋神奇



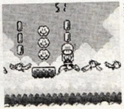
把曲奇让耀西吃掉！

绿房子



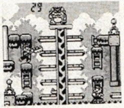
从兵蜂手中保护花儿。

桥



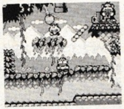
找到马里奥和公主！

蛋神奇



把货物运到汽车内。

绿房子



解救被关押的大金刚。

桥



竟然还有别的游戏?!!

It's a world Ratty

厂商:KONAMI　类型:RAC　发售日:99.5.13　对应:GBC、对战线

我要跑遍全世界!!

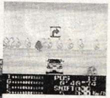
能享受正统派拉力赛车的RAC。有公路、雪地、泥路、沙漠等各种赛道，而根据路面状况和天气状况及时改变车体设定正是拉力赛车的最大乐趣，而且使用对战线还能进行双人对战。游戏中登场的赛车有最高速度、加速力以及抓地性能这三项设定。随赛车不同性能也各异。

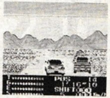


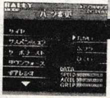
选择自己喜欢的赛车吧！

拉力模式

南美为起点，经过俄罗斯，转战欧洲，最后直指非洲大陆最南端的模式。需要时刻注意赛车的状况才有希望取得最后的胜利！







超过对手、力争一个名次的提高。

拉力冠军模式

在这一模式中随心所欲的飚车吧！

加入车队，力争世界拉力赛冠军的模式，在大赛中赢得的奖金可用于强化赛车。



听取意见

在参赛前听取建议，再对车体进行调试。



努力多挣奖金吧！



赚到奖金的话就可以在商店中购物，首先是轮胎等消耗品。

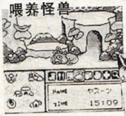
罐头怪兽 什锦冰激淋

厂商:星鱼　类型:SLG　发售日:1999.5.27　对应:GBC、对战线

育成最强的怪兽！

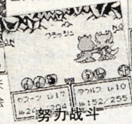
喂养从罐头中诞生的怪兽，和强大的怪兽们战斗，夺取5项大赛冠军的SLG。游戏中有时间概念，随着时间变化，有时怪兽们会午睡，有时移动范围也会产生变化。游戏大致可分为育成和战斗两部分，首先在育成部分喂养怪兽，待到长大后投入战斗使之级别提升。当然，育成的怪兽还可以和朋友进行对战。你能培养出最强的怪兽吗!?

喂养怪兽



↑细心照料怪兽让它长大，根据养育的方针会有各种结局变化。

与怪兽战斗获取经验值，令其尽快强大吧。



努力战斗

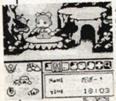
育成最强的怪兽!!



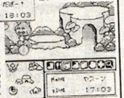
你的怪兽能把最强的宝座据为己有吗!?

养育，使之变得更强!!

育成怪兽使用的是喂食、厕所、游戏、礼仪等8个指令。根据育成方式不同怪兽的能力会发生变化，有时甚至会死去！而且一定时间后其形态就会发生变化。



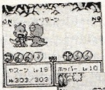
小怪物肚子饿了的话就喂食，大便了的话要及时清扫！



礼仪和游戏指令是左右怪兽能力的重要指令。

在战斗中变得更强!!

怪兽长成后，就可以投入战斗区域参战，挣取经验值并提升级别。战斗中需要预先装备一种宝石，根据宝石的不同效果来给予敌人伤害或是回复自己的体力。



巧妙的组合宝石，使出最强攻击。

升级！



已经升级啦！

彼特福尔 GB

厂商:PONYCANYON　类型:ACT　发售日:1999.5.28　对应:GBC

地质镐万岁!战斗吧!!

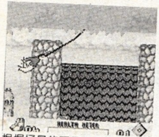
往年的名作 ACT 彼特福尔在 GB 复活了。游戏者要扮演彼特福尔·哈利二世,从死神的恐怖中拯救世界。冒险的舞台是地下洞窟和火山带等另类的版面组成。个性鲜明的敌人和巧妙的机关在等待着玩家。



游戏是正统的横卷轴类型，能从残酷的战斗中活下来吗？

利用各种动作去解决机关

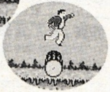
彼特福尔的动作有"跳跃"、"蹲下"以及"用镐攻击"3 种。虽然看起来简单,但如果不根据情况使用这些动作的话,是无法前进的。当然尽早的识破机关的性质和敌人的行动方式是极其重要的。



根据场景的不同开启机关。



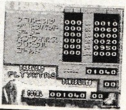
跳跃可通过按键时间长短来调节距离。



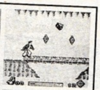
要消灭敌人，只能用镐来攻击。

道具的重要性!!

通过一个版面后，在这一版面消灭的敌人数量、获得的道具个数都会以纪录的形式显示出来。如果纪录高的话就能在这回复生命值。



为了接续的需要，还会同时标明密码。



去吧彼特福尔

～即使是大地的尽头篇～

年级望山崎 GB 版

厂商:KOEI　类型:SLG　发售日:1999.5.29　对应:GBC、对战线

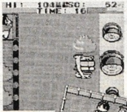
要成为真正的年级霸王!!

作为动画片大受欢迎的"年级王山崎"在 GB 登场了。游戏者要变成山崎,使用宠物噗助和对手们进行战斗,并赢得 5 种迷你游戏的胜利,成为年级之王。一边玩迷你游戏一边把噗助培养得强大起来吧。当然,使用对战线的话还可以和朋友进行对战。

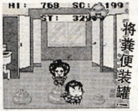



在 5 种动作游戏中也要称王!!

学校中的迷你游戏共 5 种，由于迷你游戏的成绩会影响到给噗助所喂的饭的质量，所以要多多练习，掌握它们。

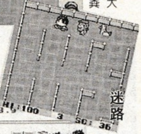


把大中小规格的粪便分别装入相应大小的罐头盒中。



比赛中获胜可以使学校中的迷你游戏增加。

将粪便装罐！



用粪便把噗助弹向天空！

迷路



想赛跑吗！

一边躲避挡路的家伙，一边跑向终点。

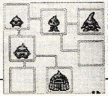


有奇怪的雕像

一边躲着敌人，一边救出同伴。

完成影集

完成影集噗助会根据培养方式的不同变成各种外形，而且把某值数提得很高的话，就能让 2 只合体进化得更为强大,多多尝试把影集全填满吧。

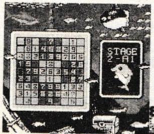


影集中能看到各种可爱的噗助。

璐卡的谜题大冒险

厂商:HUMAN　类型:PUZ　发售日:1999.6.11　对应:GBC

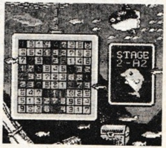
繁杂的数字堆积在一起，用你的智慧去解决吧！



把从1到9的数字填入9×9的方格中的数字游戏型解谜游戏。由于谜题有难度划分，因此从新手到高手都可以玩个痛快。解决所有问题后，璐卡就可以回到自己的出生地水族馆，和等在那儿的妈妈相会了。



每一版中都有2道问题，难度会缓慢增加。



数字游戏的规则

在被颜色所区分开的3×3的空格中，把从1到9的数字不重复的填入，就是本游戏的规则。好好运用你的头脑去实现全部问题的破解吧。



先在横着的一列中填入从1到9缺少的数字。

试着填入当前3×3方格中的其它数字。

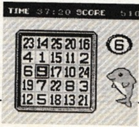




在3×3的区域中有没有使用重复的数字。

附加模式

在10关20道问题解决后，就可以玩迷你游戏了。而当100道问题解决后，还会出现隐藏附加模式。赶快动手吧。



共有5个迷你游戏可以玩。

幸存少年～孤岛的生存者～

厂商:KONAMI　类型:AVG　发售日:1999.6.17　对应:GBC

仅靠自己一个人能够生存下去吗？

作为漂流到无人岛的少年，进行孤岛生存的AVG。在岛上，饥饿、口渴和疲劳成为游戏者的3个最大的敌人。游戏者需要用草木、石头制成保护自己的道具，一天天的生存下去，并找到安全获救的方法。



男孩



女孩





漂流到无人岛上的主人公

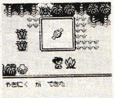
乘坐的船沉没了。当苏醒过来时周围已是陌生的沙滩，没有一个人……

困难之一——饥饿

有必要用岛上野生的草类、动物、贝壳、鱼来确保食物来源。如果长时间不吃东西的话，生命力就会下降。灵活运用“ひらめき”这一指令可以制作出狩猎用的道具。



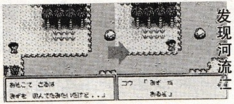
钻木取火烧肉吃了！



用狩猎道具获得食物。

困难之一——口渴

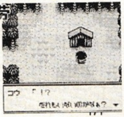
即使有粮食，但如果没有水的话，人也没法活下去。由于海水无法饮用，因此必须找到可以汲取淡水的地方，如果有水筒的话就可以随身携带水了。



发现河流了

困难之一——疲劳

如果长时间行走或者被雨淋湿的话，主人公就会越发的疲劳。找到小屋等能用来睡觉的地方，在里面休息的话就能解除疲劳。但是有时也会有小屋倒塌的事件发生！！



超级奥林匹克系统田径 GB

厂商：KONAMI　类型：SPG　发售日：1999.7.1　对应：GBC、通信线

连打！连打！再连打～！！

连打游戏的笔祖“超级奥林匹克”的最新作在 GB 登场了，主要模式是“超级模式”和“训练模式”两种。比赛项目共有 10 种，根据选手不同，有火箭冲刺和背向跳等特殊技。使用特殊技向新纪录挑战吧。

超级模式

能够进行十项全能的超级模式，所谓十项全能是指在 2 天中由 1 名选手进行跑、跳、投等 10 种陆上竞技的近乎残酷的比赛，把各单项的成绩化成积分，根据其总分决定冠军。相当耗费体力的特殊技放在何时使用就成了至关重要的问题。除了选择合适的队员外，多多练习也是必要的。



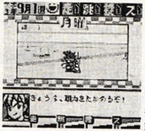
不同选手的能力值和特殊技也不同。



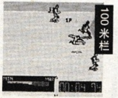
通过擅长的项目夺得高分，以获得总分上的优势。

训练模式

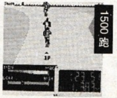
育成自己原创选手的训练模式。主角是田径部所属大学 3 年级学生，游戏以图为单位进行，进行各种训练。注意主角的身体状况，培养出一流的运动员吧。在这里育成的选手可以用于超级模式。



育成指令共有 5 条，训练中还可以梧得特殊技。



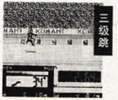
100 米栏



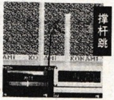
1500 跑



铁饼



三级跳



撑杆跳

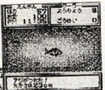
竞技项目
数量多达 10 种！！
赶快参加吧！

河流垂钓 4

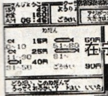
厂商：PACKINSOFT　类型：RPG　发售日：1999.7.16　对应：GBC、振动包

河流或海洋的垂钓一定很有趣！

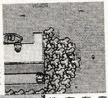
“垂钓”系列的新作在 GB 登场了。游戏者为了钓到海洋河流中的传说中的大鱼而登上旅途。可选择哥哥或弟弟进行游戏，而两个人的游戏区域是不同的，攒足钱购买钓具提升自己的实力，钓上传说中的大鱼吧！



钓到鱼可以在商店中换成钱，鱼大则价高。

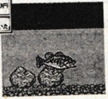


哥哥去海上，弟弟去河边



选择哥哥是进行海钓，需要在沙滩或防波堤上垂钓。

在宁静中垂钓



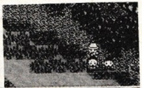
钓到的鱼可以在图鉴中看到，还可以在鱼缸中饲养。



选择弟弟的人则是在河边垂钓，喜欢在宁静中垂钓的玩家的首选。

RPG 要素异常丰富

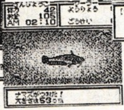
通过不断完成被委托的事务推进游戏。如果有人说：“需要泥鳅”，那么就需要去钓泥鳅，钓到后就能得到谢礼。不断反复这一过程，游戏就会被推进。另外，在地图上行走的话，就可能突入和动物或昆虫的战斗。打倒敌人后可获得经验值并提升级别，体力也随之升高。不仅如此，游戏中还可以搜集到各种各样的鲜花。花有各自的音阶，精心排列的话就能奏出旋律。把喜欢的旋律载入手机，感觉一定很棒。

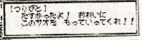


物品交换



上去搭话就会告诉游戏者他所需要的东西。





去寻找对方需要的东西吧。找到后只要拿着去找对方就行了。

高尔夫王

厂商:DIGITAL KIDS　类型:SLG　发售日:99.7.16　对应:GBC、对战线

目标是成为高尔夫王!

能通过简单操作尽享高尔夫乐趣的游戏登场了!是同时面向新手和高手的制作，从选择球杆到考虑风力、风向、场地状况，以及山岭的倾度，高尔夫的各种要素都一一再现，还有训练模式和淘汰赛模式等各种模式!

用力量槽来调整

决定击球力量大小的力量槽，槽的长短决定球的飞行距离，掌握时机锁定住力量槽吧。



击球点很重要

准确捕捉左右移动的击球点进行击球是制胜的关键。由于有一定难度，因而要反复练习。



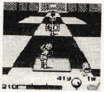
男孩还是女孩

游戏角色可从男孩和女孩中进行选择。男孩长于力量，女孩的特征则正好和他相反。到底要选谁好呢?



用训练模式刻苦训练

训练模式包括击球练习模式和通过 7 个课程学习基本技术的学习模式。从击球方法到各种难题的解决方法，各种有用的内容都会一一教授，认真学习的话就能成为高尔夫专家。



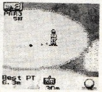


靠练习模式来熟悉赛场

能选择喜欢的球场进行自由练习。把游戏级别设定为"EASY"的话，力量槽的移动将变得迟缓，并可以自由指定击球点。在击球前，会有建议出现，作为击球的参考吧。

在淘汰赛中夺取胜利

从日本、美国、世界三项淘汰赛中胜出，夺取高尔夫王称号的模式。和 23 个竞争对手较量，进入前 10 名即可进入下一项赛事，赢得的奖金可用来购买球杆。在和诸多高手的较量中不容许有一次失误!

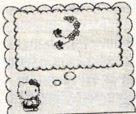


基蒂的串珠工房

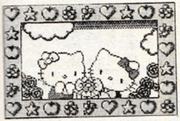
厂商:IMAGINEER　类型:PUZ　发售日:1999.7.17　对应:GBC、对战线

用神奇的串珠制作首饰

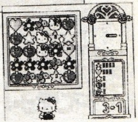
基蒂为了搜集制作首饰所必要的串珠而向谜题挑战的游戏。改变区域内串珠的组合，使纵或横的 5 个同种串珠消去即算成功。当把想搜集的串珠消去过 5 次后就可以得到首饰的部件，并随之过关。



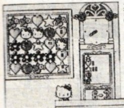
为了制出美丽的首饰需要这样一些串珠。



制作的首饰和纪念照都能进行观赏，还能打印出来。

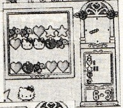


把串珠排起来迅速消去

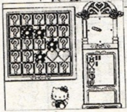


基蒂串珠是无论和何种串珠相连均能消去的特殊串珠。

串珠除了星形和心形的之外，还有能作为任何串珠使用的基蒂串珠。虽然串珠消失会使串珠槽增加并过关，但如果有基蒂串珠的话，串珠槽是不会增加的，而且如果只消去基蒂串珠的话，就会出现绝对消去不掉的干扰串珠。



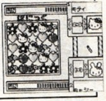
灵活利用基蒂串珠进行大连锁。



即使串珠搜集失败，也有迷你游戏来供应串珠。

对战更有趣

和通常规则稍有不同，根据消去串珠的种类，对对手会产生不同的干扰效果，对战的对手是从具有"快速"等不同个性的 3 个角色中选出的，而且还可以使用对战线，赌上自己制作的首饰进行人与人之间的对战。

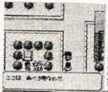


垂钓先生 2

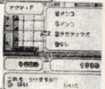
厂商:J.WING　类型:RPG　发售日:1999.7.23　对应:GBC、对战线

学作钓鱼先生!!

人气钓鱼游戏"钓鱼先生"的续篇成了RPG。作为少年钓手健忘，通过钓鱼来获得经验值来提升自己的级别，最终钓到幻之鱼。使用对战线可以和朋友进行垂钓比赛，使用红外通信则可进行道具交换。



和地图上的角色搭话来获取情报。



钓到的鱼可卖掉或吃掉回复体力。

还有各种事件

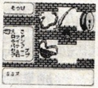


随着主角级别的提升，会有各种事件发生。



钓上来过的鱼会被记录在图鉴中。

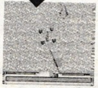
为了钓大鱼的行动指南



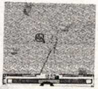
针对要钓什么鱼来变更装备是游戏的重点。



决定下钩点后，鱼咬钩了，紧张的一瞬。



运用钓钩技巧会消耗力气，注意不要用过头了。



针对要钓什么鱼来变更装备是游戏的重点。

钓到大鱼!



为了让鱼上钩，需要一边收线一边输入指令。这样才会有效果。级别上升的话就能领悟到新的技，鱼咬钩后摇动鱼杆使鱼疲劳，然后再收线。

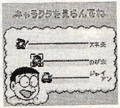
机器猫 是啊是啊大冒险

厂商:EPOCH　类型:ACT　发售日:1999.7.23　对应:GBC、对战线

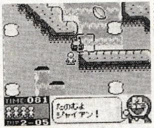
走啊走啊，我们一定要救出小静!

诱导以一定速度前进的野比或强夫，利用各种机关前进到终点的ACT。共有50个版面，全部通过后就能救出被暴走的"烟雾机器人"抓走的小静。

注意角色的特性



可供选择的角色有野比、强夫和技安3人，他们的步行速度和耐力各不相同，根据状况选择使用吧。



巧妙的变更角色的行进方向至关重要。



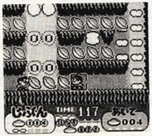
野比 速度和耐力很匀衡的角色。



强夫 速度最快，耐力也不错的角色。



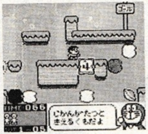
大胖 可能因为体重的关系，速度最慢。



使用对战线的话可进行2人对战，比比谁的技术更高明吧。

有很多机关!

在版面中有很多机关和道具，玩家要把握它们的特性才行。无法有效使用的话，是很难过版的。



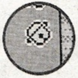
把光标移到机关上，再按键启动。



交换云



返回云



神奇铃铛



复制机器人

次世代贝格玛战争 弯刀

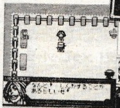
厂商:HUDSON 类型:RPG 发售日:1999.7.23 对应:GBC、对战线

让人怀念而又新颖的贝格玛战争

使用弯刀，和竞争对手们战斗，提高自己的技术，以世界淘汰赛的胜利为最终目标。通过在战斗中获胜可获得经验值，从而使自己的武器变得越来越强，游戏中入手的弯刀会被记录在被称为二进制档案的图鉴中。







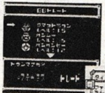
完成图鉴也是游戏的目的之一。

搜集情报



运用弯刀展开的战斗

弯刀各具自己属性，因为属性间各有相性，因此在作战时一定不能忽视，战斗是从积蓄被称为“スリープ”的槽开始的。“スリープ”的量越多，弯刀就会更长，如果“スリープ”没有了的话，弯刀就会跃落场外告负。



可传送100字以上，不试着传送些悄悄话吗?



和朋友们反复交换弯刀，轻易的完成图鉴。

利用弯刀展开冒险!

考虑对方的属性，选择自己的弯刀。





在商店中购买零件。

连打B键蓄积“スリープ”槽，多的一方有利。



可爱宠物店物语

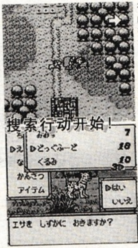
厂商:TAITO 类型:S·RPG 发售日:1999.9.23 对应:GBC、对战线

动物们的事情请交给我!

代替生病的老奶奶，经营宠物商店的SLG。在代其职责期间，会满足来自客人们的请求和委托!与喂养的宠物们合作，去寻找能治好老奶奶病的药吧。

对店里的事有什么不解的话，猫「鱼干」会告诉你。





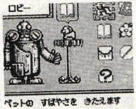
有的委托需要离开小镇去寻找动物。

宠物也有各种丰富的数据统计，很细致吧!



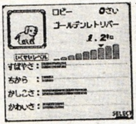
委托有主顾亲自上门和写在委托栏两种方式。

在屋后的农场养宠物。



育成

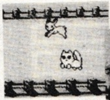
搜集



可以在状态画面中确认。

每周一次比赛日!

每周都会有一次较量速度、头脑等4项能力的宠物间的大赛，让手把手养大的宠物参加比赛，检验一下育成效果。胜利后就能获得钱和道具。



赛跑大会



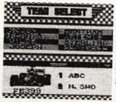
照片大赛

FRONT ROW

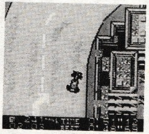
厂商:TAITO　类型:RAC　发售日:1999.9.23　对应:GBC、对战线

瞄准世界冠军，男儿们的战斗开始了……

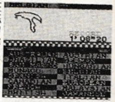
在时速 300 千米这样的速度中，展开炽热战斗的 RAC。游戏作为 F1 赛车的车手，参加共 16 站世界大赛，目标是取得好成绩，成为世界冠军！



参赛车队共有8支，每个车队都有2名车手。



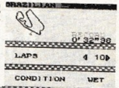
比赛是以自上而下视点进行的。



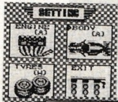
在练习赛模式中可以练习自己不擅长的赛道。

SETTING

考虑赛程的状况，从发动机、车体、轮胎等各种零件中进行各种类型的组合。



配合赛道形状、天气等情况来进行设定吧。



对发动机和车体进行设定，调整好行驶平衡性。

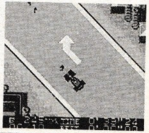


驶进加油站

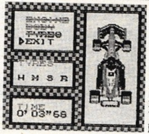
比赛会消耗轮胎。

RACE

设定终了后，就该正式参加比赛了。在预选赛中如果不能在规定时间内取得好成绩的话，是无法参加决赛的。



一边观察自己车体的状况，一边躲避其它赛车。



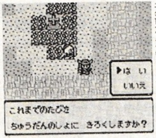
赛车发生故障画面左下就会出现标识。

GB 勇者斗恶龙 Ⅰ・Ⅱ

厂商:TAITO　类型:RPG　发售日:1999.9.23　对应:GBC

带着新的存储系统，勇者复活了!!

在 FC、SFC 上拥有极高人气的 RPG 在 GB 上复活了!! 由于采用了能随时储存的“中断之书”系统，这下在哪儿都能放心地游戏了。



无论在城镇或洞窟，只要不是战斗中，随时可以SAVE。

怪兽也汇聚一堂

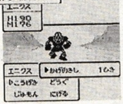
吸血蝠和、史莱姆都要登场!

～勇者斗恶龙Ⅰ～

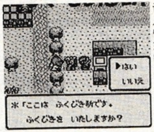
作为传说中的勇者洛特后裔的主角成为新的勇者，为了打倒邪恶的化身龙王而行动起来。从魔物们手中夺回阿莱福尔德的和平吧！



为了移植GB，画面全部经过了重新绘制。



战斗画面就是这种感觉，战斗方式一如以往。



让人怀念的地图画面是……

～勇者斗恶龙Ⅱ～

打倒龙王后，勇者在世界上建立了几个国家。100 年后，新的魔物哈员又开始蠢蠢欲动。有着洛特血统的 3 个人再次迎来战斗……





斩掉恶根

有趣抽奖系统仍然健在，多抽中贵重的道具吧！快！快！

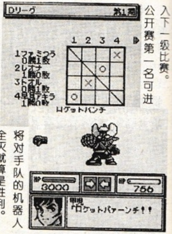


超级机器人大战 联线战士

厂商:BANPRESTO　类型:SLG　发售日:1999.10.1　对应:对战线

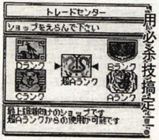
目标是成为最强的联线战士

使用人气S·RPG"机器人大战"系列中的机器人进行战斗的游戏。将喜欢的机器人和驾驶员组合,编制玩家独有的队伍,参加公开赛和锦标赛并夺取优胜,使用对战线的话还可以进行对战。



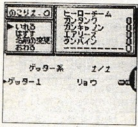
公开赛第一名可进入下一级比赛。

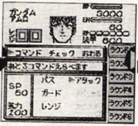
将对手队的机器人全灭就算是胜利。



用必杀技搞定!!

在联线战中胜出!!





战斗开始!!



心理最重要!!推测对方的攻防需要慎重考虑,

攻防会不断重复,直到某方行动点数用完。

和"SRW64"的联动

使用64GB接口的话,就能将GB版中育成的角色的数据用于同年10月29日发售的"超级机器人大战64"中。



格斗料理传说 餐馆菜谱

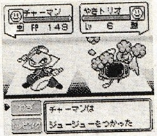
厂商:BANPRESTO　类型:RPG　发售日:1999.10.8　对应:GBC、对战线

使用料理怪兽福东去战斗吧!!

使用从料理中召唤出的怪兽福东和其它的料理专家进行战斗的RPG在GB登场了!在战斗中战胜对手就能获得小麦、鸡蛋等制作料理的材料。根据这些材料的组合就能制作出新的福东。料理场面由3种迷你游戏构成,成绩越好则产生的福东也更强。

白热化的福东战斗!!

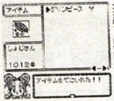
以指令方式进行的战斗是5对5的连续战,让正在战斗的福东停留在特有的料理上的话,就能进行体力回复和战斗力提升等战斗支援。



战斗中的攻击技全部以动画形式表现。



根据在地图画面上停下的地方会有各种事件发生。



打赢了就能得到材料。做下一个福东吧!!

福东诞生的过程

把几个持有的料理材料相组合,制成料理就会产生福东。料理场面根据难度不同会分为3种迷你游戏来进行,得分越高则产生的福东越强。而且在料理中添加原料的话就能产生更为进化的福东。如何产生出强大的福东是战斗中获胜的关键。



根据得分多少福东的强大程度也不同。



福东完成!!

故事情节

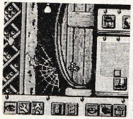
主角是能从做好的料理中召唤福东的"BISTROR"中的一个。在某一天他的父亲被邪恶的"BISTROR"董酷酷给抓走了。主角为了救出父亲开始在世界各地游历,在一个个的目的地,等待着他的是和持有各种菜谱的"BISTOROR"进行的战斗……

迪加布Ⅰ&Ⅱ

厂商:KEMCO　类型:AVG　发售日:1999.10.15　对应:GBC

躲过未来将要降临的危险!

以1941年的芝加哥为背景的正统推理AVG。可以同时玩到在FC上发售的"迪加布Ⅰ"的复刻版和"迪加布Ⅰ"的续篇"Ⅱ"这一新作。失去记忆的主角艾斯·哈丁能揭露黑社会的阴谋吗!?

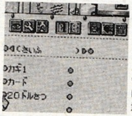




对可疑地点使用「调查」指令进行彻底调查是侦破的关键—从相遇的人那儿听到的事一定要记好，大多数今后都会有用。

传授调查的方式

调查可疑的地方、与人对话都是通过选择"调查"、"使用"、"对话"等指令进行的，而门和钱包之类的东西就必须先使用一次"打开"指令，之后才能调查或取用。



如果在使用钱的场合，就需要选择给予的对象。

迪加布Ⅰ

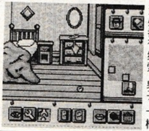
故事从主角苏醒过来开始。已经失去记忆的他在一座大厦中发现了死者的尸体，也因而被当成犯人受到警察的追捕，由此主角开始了搜寻真凶和自己记忆的冒险。



如果在使用钱的场合，就需要选择给予的对象。

迪加布Ⅱ

"Ⅰ"的案件之后2周，主角被黑社会的老板胁迫在一周之内找出在上次事件中去向不明的大笔资金。利用有限的线索，能够悄然将黑社会的阴谋揭露出来吗?



到处都有线索，桌子上、柜子里、落在地上的东西都要一一查看。

V－RALLY

厂商:SPIKE　类型:AVG　发售日:1999.10.14　对应:GBC

为了最快的称号而驰骋于世界各国!!

在PS上大赛好评的"V—RALLY CHAMPION SHIPEDITION"作为GBC专用游戏登场了。和PS版一样有"街机"和"冠军赛"两个模式。一边驶着车在各种各样的赛道上奔驰，一边转战各地吧。



从国家公园和阿尔卑斯等世界各地展开热火朝天的拉力大赛吧。

街机模式

将世界10个国家的20赛道一一踏遍的模式。分别按时通过各赛道中的3个计时点，再到达终点即可过版，在熟练掌握各赛道的特征后创出最佳成绩，力争全赛道争霸吧。



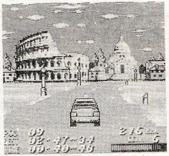
跑遍天下的道路—

越过恶劣路况和建筑工地等障碍。

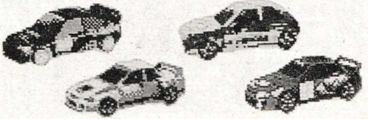
冠军赛模式

在结束20赛道后按总成绩排位的模式。每条赛道都有与名次相应的点数加算。和街机模式中靠时间定胜负不同，这一模式是纯粹以与对手争夺名次为目的的。

背景是克洛西姆竞技场!



在各种各样的竞赛中，超越对手的赛车就能获胜。



银色国家～故事国的项链～

厂商:EPOCH　类型:AVG　发售日:99.10.15　对应:GBC、对战线

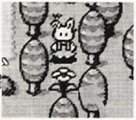
从玩具世界到妖精国……甜蛋的童话

女孩子们的人气动物玩具——"银色家庭"来到游戏世界了！把在森林中邂逅的妖精们遗失的项链还回去是这个AVG的目的所在。为了打开故事国的大门，需要8块"梦的碎片"和精心培育的花朵。



到手的梦点数越多，在能够移动的7～17时之间的时间就会流逝得更慢。





枯萎的花撒上"生气的粉"就能恢复健康，并从妖精那儿获得梦点数。



撒上"生气的粉"吧!!

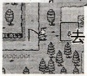
满足固定事件!!

事件中有扮演滚落的苹果的迷你游戏，有时过版后还会得到道具!! 赶快收集吧！



烤面包

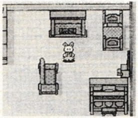




去钓鱼

学校授业也全部采用迷你游戏形式，比如体育是跨栏比赛。

造房子吧!!



为了烤制美味面包，自测30秒时间的游戏。

种植花朵吧!!



点数上升的话，妖精就会给你花种，培育花种就会出现『梦的碎片』。

口袋GT

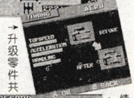
厂商:MZTO　类型:RAC　发售日:1999.10.15　对应:GBC、对战线

扔掉书、开着车上街吧!!

充分利用GBC机能的RAC，4版面中各有6赛道，共计24赛道，不断获胜来获取新的升级零件和赛车吧！设定的赛车共有32种，每种有4种颜色选择，使用升级零件来迈出你独有的赛车吧！



←出发时是最是第8名。



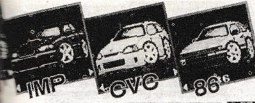
→升级零件共有18种，成为最快的人吧。

还有对战



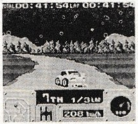


←简单的去追求理想成绩的时间挑战模式。

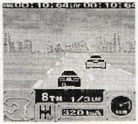




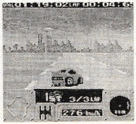
→连续急转弯和细弯掌握好就能获胜。



←S型弯道令人烦恼。但是一定要走好的道路。



→直线和高速弯道会让你兴奋不已吗!?



←在直角弯能漂亮的甩尾的话，胜利就在眼前了。

铳钢战记

厂商:KONAMI　类型:RPG　发售日:1999.10.21.　对应:GBC,对战线

制作最强的战斗军团！

操纵被称为"BATTLER"的巨大武装战士和敌人进行战斗，在世界中冒险的RPG，先把世界中的各种类型的BATTLER专用枪一一找出来吧，通过育成、合体、进化成为最强的BETTLER使吧！还可以和朋友进行通信对战。



↑情报可以在城下町入手，还有道具等销售。



↑使用收集的BATTLER进行对战，最多能有3台参加战斗。



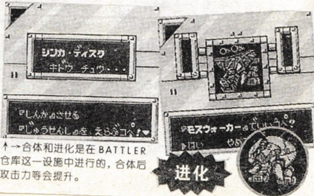
↑每个BATTLER都有自己的特殊攻击能力，威力极大。

↓进入战斗的话就选定理想的BATTLER，发射"吸收弹"。



↑→把BATTLER的数据百分之百吸收的话就算获得了，会成为同伙。

把收集的BATTLER们合体的话就能产生出更强有力的BATTLER！还有单体就能进行进化的BATTLER。



↑→合体和进化是在BATTLER仓库这一设施中进行的，合体后攻击力等会提升。

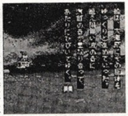
夜光虫 GB

厂商:ATHENA　类型:AVG　发售日:1999.10.22　对应:GBC

航海的方向是?

"夜光虫GB"是以文字和音响为主的音响小说类型的AVG。游戏者作为豪华客轮的船长，开始了漫长的海上旅途，根据选择，航海中的杀人事件等情节会不断变化，当然会有各异的结局存在。

→游戏的世界基本上是靠文字和声音来表现，画面则是插画水准。

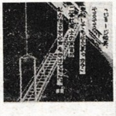




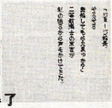
←你这样通过选择来影响故事的发展，慎重选择吧。

表示内容可以自由切换

游戏中，文字是重叠在画面上显示的。为了觉得看起来困难的人，"夜光虫GB"可以按照玩家喜欢的方式来进行文字显示。随便说一句，也可以只显示画面。



↓游戏过程中可以切换表示的内容。



这样就容易看得了

让假名读法系统来帮忙！

"夜光虫GB"不仅是让成年人，同时也让孩子们看懂，设计了假名读法标准这一系统。这一系统能够在游戏中始终显示汉字的假名读法。凭借这一系统，即使有稍难的汉字也能毫不在意的顺利练下去了。



←假名读法系统能像这样显示汉字的读法，方便极了。

QIX 冒险

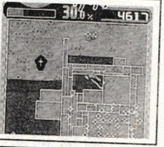
厂商:TAITO　类型:ACT　发售日:1999.10.22　对应:GBC

围呀围，把一切都围起来!!

移动自机的箭头来包围区域，使自己的地盘速度增加的游戏“QIX”在加入AVG要素后复活了。把在区域中显示的空物拿到手后又会出现新的目标，你能集齐全部宝物吗？

玩法

小菱形的即是自机的箭头，在不碰到敌人的情况下拉长直线，围住后这儿就成了自己的地盘。把75%以上的地域围入即可过关。



→这就是QIX，一边躲开它一边扩展自己的地盘。

有故事情节

搜寻财宝的斯皮蒂，有一天他拾到了一个装纸条的瓶子，得知了国王有麻烦的消息，但他的脑海里浮现的是财宝。



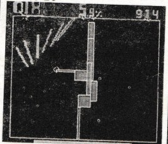
←咦，发现了瓶子。在哪儿有宝物呢？



→哈，国王……一种财宝到手的预感油然而生。

收集宝物和道具

各版中都有QIX以外的敌人和宝箱，打倒敌人后打开宝箱夺取宝物吧。



↑首先围住敌人然后再干掉。像这样把敌人一气消灭。

还可以玩原创版面!!

1981年在街机上面市的原创版收录的模式，想重温当年感觉的人尽可选择这一模式。顺带要说的是，游戏标题是用西文“QIX”表示的。

巫术·帝国

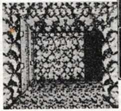
厂商:星鱼　类型:RPG　发售日:1999.10.29　对应:GBC,对战线

以利尔加明王国诞生之前遥远过去为背景的新物语

名作RPG“巫术”系列的最新作作为GBC专用软件发售了。本作与系列中以前的作品不同，是以利尔加明王国诞生之前的过去世界为背景的。作为原创要素除了加入新职业外，通过观看图鉴还可以鉴赏遭遇过的怪兽和入手道具。



↑从帝国占领的城市中的迷宫开始冒险。



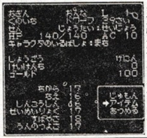
→↓用十字键在迷宫中移动，在特定地点会出现怪兽或发生固定事件。



探索3D迷宫

新职业的添加

通过使用特定道具，可以转职为迄今为止系列中所没有的5种职业。画面显示的是其中之一的“くのいち”，具有虽然是女性也能使用忍术，每次一定能从战斗中逃走的能力。



←女性角色使用「弥勒的护腕」就能转职为「くのいち」。

把怪兽和宝物图鉴化

由于是在以过去的世界为背景发生的故事，因此尽是一些没见过的怪兽和道具。打倒了的怪兽和调查过的道具，会被登录在城市博物馆中的图鉴里。其后可以慢慢调阅。



→游戏增加了完成图鉴的乐趣。

使用对战线交换角色

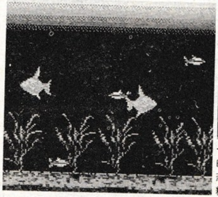
本作中使用对战线的话就能随时进行角色的交换，还可以在道具上装备状态下将角色交给朋友。

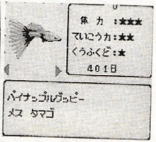
潜水人生

厂商:TAM　类型:SLG　发售日:1999.10.22　对应:对战线,袖珍打印机

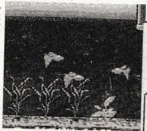
~欣赏热带鱼来放松自己~营造鱼儿们的乐园吧!!

以热带鱼为题材的月刊杂志《潜水杂志》协力制作的热带鱼育成SLG，游戏者一边对水汽和氧量进行调整，一边对颜色鲜艳的热带鱼进行照顾。具体方法是确认鱼的状态、投食、换水等。你能养好这些可爱的热带鱼吗!?挑战一下试试看!!





←↑能够逐一确认每一条热带鱼的状态。同时考虑到鱼的健康状态和鱼缸的状态，对热带鱼进行精心喂养吧。



→使用12个鱼缸自由喂养鱼儿的模式，可以同时喂190条鱼。

在自由模式中情尽娱乐!!

在图鉴模式中确认



←从热带鱼的饲养方法到疾病的治疗等各种情报都可以在这里加以确认。

剧本模式

在这个模式中有"让热带鱼产卵"、"把不同种类的热带鱼喂养一个鱼缸中"等3个不同课题，参照建议好好养吧。

请关注这一点进行喂养!

饵料:1天2次是喂养的基本。

清洁:鱼缸特别脏时就要进行清洁。

换水:频繁进行的话鱼会生病!!

药物:鱼体质变弱时就需要投放。

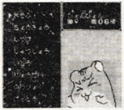
状态:除了能调节水汽和含氧量外，还可以确认水和污垢的情况，鱼的状态以★的数量来显示，可予以确认。

豚鼠俱乐部

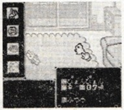
厂商:JORUDAN　类型:SLG　发售日:1999.10.29.　对应:GB打印机

可爱的宠物登场!

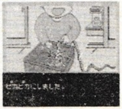
以人气漫画"豚鼠俱乐部"中的豚鼠们为主角的SLG。从漫画中登场的3只中选择1只，培养成可爱而且优秀的豚鼠。当然还可以根据年龄让豚鼠交配并繁殖后代。养得好的话，可以同时喂养10只以上的豚鼠。



↑饲养过程中可使用"玩"、"训练"、"礼仪"等设定详尽的指令。



↑确认饲养中的豚鼠的状态，包括饲料、健康状态等，还有别忘了做扫除。

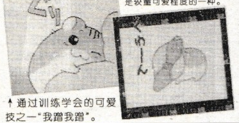


↑豚鼠长大后，就能参加较量能力的2项大赛。

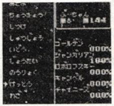
超人气品种登场!

较量豚鼠能力的2项大赛"主人杯"和"豚鼠杯"。在任意一项中获胜后都能得到奖金，可用来购买饲料和鼠笼，最初供选择的豚鼠品种只有贾恩加里安种的3只。有了钱之后就能买到各种品种的豚鼠了，还能进行能力和气质不同品种之间的交配。

↓像这样大大的打哈欠也是较量可爱程度的一种。



↑通过训练学会的可爱技之一"我蹭我蹭"。



↑繁殖出的豚鼠的血统表，根据血统不同能力也各异。

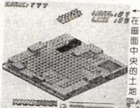


重力 GB

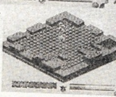
厂商:IMAGINEER　类型:PUZ　发售日:1999.10.29　对应:GBC

为了不让水溢出来而努力吧!

在 N64 上受到好评的 PUZ 在 GB 发售，把从画面上方落下的各种方块一一加以配置，使土地隆起或陷没，把水蓄积起来，一边小心不让水从地面溢出，一面蓄水来争取高得分。



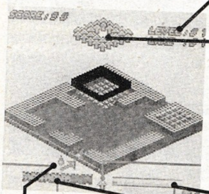
←在画面中央的土地做出凹凸起伏。



→注意别让蓄积的水溢走了。

这样那样的事都会发生

游戏中会有增加得分或干扰游戏等的各种事件发生，还有把地面上全部东西返回开始状态的"START BOMB"。



级别数
级别越高方块落下的速度越快，也就是水储积的数量，这一点数越高，得分越高。

方块
使地面隆起或陷没的"UP"和"DOWN"，降水的"WATER"，反过来使水蒸发的"FIRE"等，方块具有各自的特殊效果，还有在地面上挖坑的"BOMB"下一个将要落下的方块的种类显示，走一步看两步吧。

漏水
当从地面有水渗漏时，这儿就会显示危险记号，并显示出水滴性光杯，这时需要赶快去堵漏。

地震计
放置在地面上的"UP"方块增加会使地震计同时累积，当地震计全满时就会发生地震，把土地夷为完全意义上的平地。

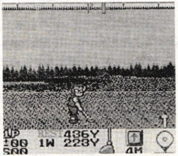
水槽
从地面溢出的水会蓄积在这儿，水槽积满的话，就会 GAME OVER，千万注意。

高尔夫我喜欢!

厂商:KID　类型:SPG　发售日:1999.10.29　对应:GBC,对战线,SGB

随时都可轻松玩高尔夫!

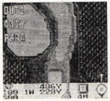
GB 上即使是新手也能玩个痛快的高尔夫游戏登场了，有和多位高尔夫球手对战的淘汰赛和享受对局乐趣的 VS CPU 模式。



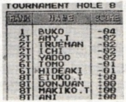
→考虑风向和球所处地面等因素再击球。

在 TOURNAMENT 模式中散集高尔夫球具

和多位高手进行共计 18 洞淘汰赛的模式，淘汰赛得到高名次或有精彩表演的话就能得到点数。用收集的点数可买到高性能的高尔夫球具。



↑不以低于标准杆的成绩击球进洞的话，是很难得到点数的。



↑首先确保良好球路，稳扎稳打的迈向胜利。



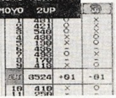
↑从裹岭外直接击球入洞，3 点数到手了。

在 VS CPU 模式中和最强的角色一决胜负

和电脑角色进行 1 对 1 较量的模式，游戏形式是 18 洞的连续比赛，在比赛中获胜后，就可以使用这名角色了，使用厉害的角色当然会在游戏中更有优势。



←即使是超标准杆一击，如果比对手杆数少的话也算赢。



→在第 10 洞成为杆数相同了，遗憾。



→能增加的角色共计 6 人，你能把全部人凑齐吗?

徽章机器人 2·零件收藏

厂商:IMAGINEER 类型:RPG 发售日:1999.10.29 对应:GBC、对战线

游戏的目的就是集齐零件!!

用金属和零件组合制作机器人，和对手们作战的 RPG。除了情节翻新外，还增加了新的金属和零件。战斗模式有两种，分为普通战斗和特殊战斗。而且使用对战线还可以进行对战和零件交换。



学校变成了巨大的塔。由于受某种陨石的影响，



学校变成了孤塔!?奇怪事情频繁出现!



塔由 5 个房间构成，进入各个房间就会发生和对手进行战斗的固定情节。

在两大机器人赛事中称霸!

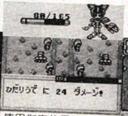
本作中有两个战斗模式，一个是用组合好的金属战士作战的普通战斗，另一个是用对手提供的金属战士进行战斗的特殊战斗，在特殊战斗中会在战斗前给予提示，以此为参考去战斗吧!



现了隐藏零件!在没有的房间里发看起来什么都

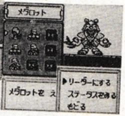
房间内得知关于特殊战斗的信息。





使用指定的零件，参考指示来打倒对手!!

使用自己引以为骄傲的金属战士去战斗。

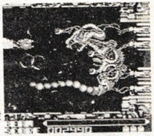


R-TYPE DX

厂商:EPOCH 类型:STG 发售日:1999 年 11 月 12 日 对应:GBC

名作射击游戏鲜艳复生!!

操作无敌兵器"FORCE"的名作 STG"R-TYPE"和"R-TYPE Ⅱ"被做成合集在 GB 登场亮相，DX 模式中，可以从"R-TYPE"保持强化状态一直玩到"R-TYPE Ⅱ"。



→机器与生物相融合的独特世界观是本游戏的魅力所在。

帮助游戏者的 3 种激光

取得激光水晶就能使用 FORCE 上装备的 3 种激光进行射击，区别使用是游戏的要点。



对空激光

从自机前方射出的强力激光，对 BOSS 作战时的有效武器。



反射激光

射到墙壁上会 45 度反射的激光，在狭窄空间中非常有效。



对地激光

在上下 2 方向射出后沿着地形飞行的激光，可将地面上的炮台一扫而光。

R-TYPE

为了迎击从异次元出现的未知生命体"バイド"，装备最强兵器的最新型战斗机"R—9"出击了，共计 6 版面的殊死战斗的开始。



↑怪异到极点的第 2 关 BOSS，攻击!

R-TYPE 2

本来应该已全灭的"バイド"，又在别的次元中复活了。为了抵抗再次向人类扑来的"バイド"帝国，R—9 再次出击。共计 5 关。



↑"バイド"帝国的攻击变得更为猛烈。

俄罗斯方块冒险 前进！米老鼠和同伴们

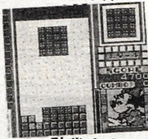
厂商:CAPCOM　类型:PUZ　发售日:1999 年 11 月 12 日　对应:对战线,GBC 专用

和迪斯尼角色们用俄罗斯方块一决胜负！

迪斯尼的角色们在人气 PUZ"俄罗斯方块"中进行较量的模式，各种类型的"俄罗斯方块"都能和米老鼠、唐老鸭一起玩了。在"俄罗斯方块"中累积胜利成为一日市长的"冒险模式"使用对战线进行对战的对战模式，各种模式在等着你。

种类丰富的俄罗斯方块!!

魔法俄罗斯方块



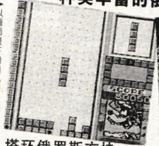
→消掉方块后，就会给对方送上奇形怪状的干扰方块。

目标俄罗斯方块



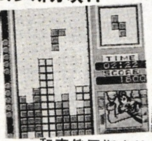
←使用画面上仅有方块来将目标方块消去的模式。

塔环俄罗斯方块



→以画面很下的锁孔为目标，将最初就堆积的方块消去的模式。

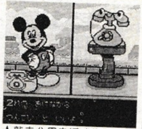
和声俄罗斯方块



←两人协作进行的模式，当两时都满足消去相同高度的方块的条件下方才会消去。

在冒险模式中 力争成为一日市长

在地图上来回转悠，和各种角色进行"俄罗斯方块"的较量。收集胜利后得到的硬币并在硬币拉力中获胜的话就能成为一日市长。会有米老鼠、米妮、唐老鸭、古菲和彼得 5 人参加比赛。



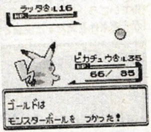
↑敲击公用电话或街灯就能听到与硬币相关的情报。

口袋妖怪 金/银

厂商:任天堂　类型:RPG　发售日:1999 年 11 月 21 日　对应:GBC,对战线

收集、交换、对战的日子又来到了！

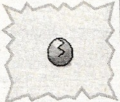
大人 RPG"口袋妖怪"的最新作终于发售了！登场口袋妖怪和技，道具等大幅复增加"金"、"银"的区别是口袋妖怪的出现率和种类。使用对战线还可以使前作中的口袋妖怪加入。



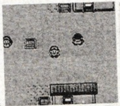
→投出怪物球捕捉怪物，是游戏的基本。

口袋妖怪的世界就是我们的世界

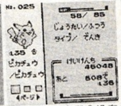
这一次所有的口袋妖怪都会有性别，与此对应的口袋妖怪的卵也会登场，而且由于内附时钟机能，游戏中还会有时间的概念。



↑这就是新焦点——口袋妖怪的卵，和口袋妖怪的性别相关的系统。



↑会有只有在白天或是晚上才会发生的事件。



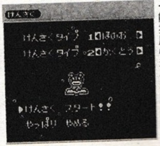
↑在能力上♂和♀没有区别，男女平等。

多功能的口袋手表

本作中的新道具口袋手表，使用它可以做查看地图，听收音机，打电话等各种事情，是搜集情报必不可少的道具。



←用收音机搜集情报，居民家中的收音机也有同样功能。



←能按属忙和假名序进行检查的图鉴，绝对方便。

肌肉排行 GB～挑战者就是你！～

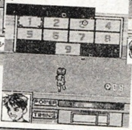
厂商：KONAMI　类型：ACT　发售日：1999 年 11 月 25 日　对应：GBC，对战线

肌肉猛男登场！萝卜白菜各有所爱！

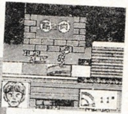
以向肉体极限挑战为主题的人气电视节目“肌肉排行”成为 ACT 在 GB 登场了。共有在时限内越过各种障碍物的“SASUKE”和在本垒上瞄准 9 个靶子投球的“STRACK OUT”等 5 种娱乐项目。



↑慎重而迅速的超过障碍冲向终点。



↓击中所有的标牌！高度的调节是这儿的关键。



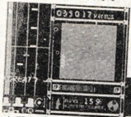
↑用效力和冲劲来完成立定跳箱吧！

狂热节拍 GB2

厂商：KONAMI　类型：ACT　发售日：1999 年 11 月 25 日　对应：对战线

手都玩得磨平了的厉害家伙们！！

人气音乐 ACT“狂热节拍”GB 版的续作隆重登场！基本系统和以往的“狂热节拍”一致，看准上方落下的方块准确按键即可。本作中收录有动画片音乐和日本流行乐。

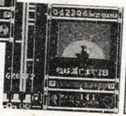


↑看准方块按键。简单但投入度高！

街机热作登场！

名曲大量收入！

↓哪首曲子都耳熟能详，玩哪首呢？



还可通信对战！

使用对战线可与朋友的 GB 联机，就能进行对战。对战时和通常规则不同：一部分方块是看不见的，气氛热烈的对战可想而知。比比技术吧！

用这个上！面包超人　奇妙的微笑影集

厂商：皮诺曹　类型：AVG　发售日：1999 年 12 月 3 日　对应：GBC，对战线

只有爱和勇气才是朋友！

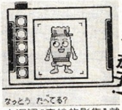
操作人气动画的主人公面包超人收集照片的游戏，到处给朋友们照相并解救被影集吸走的蜜瓜面包等伙伴。使用对战线可进行照片的交换。



↑在地图上一边走一边找寻伙伴。

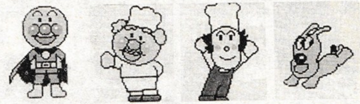


↑多搭几次话之后，说不定会有什么好处。



好，茄子！

↑调阅“奇妙的影集”就能看拍出来的照片。

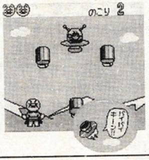


细菌超人也会出现

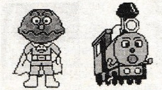
随着游戏进行，面包超人的竞争对手“细菌超人”也会登场并会在 4 个迷你游戏中前来挑战。玩家需要从使用各种手段的细菌超人手中保护珍贵的照片。如果在迷你游戏中输掉的话写真就会被偷走，因此一定要把对手干掉。



→用拳头好好照顾细菌超人吧。



←一边躲避病毒一边追细菌超人。



Tke Greatbattle POCKET

厂商:BANPRESTO　类型:RPG　发售日:1999年12月3日　对应:GBC,对战线

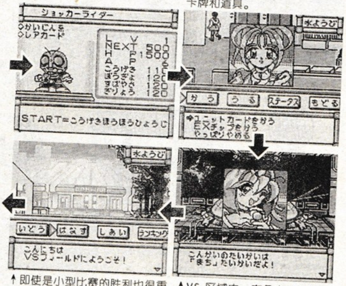
超级英雄大集结!

ULTRA超人和假面超人,GUNDAM等英雄登场的卡牌战斗游戏。卡牌在每次战斗胜利后都会变强。从各种大赛中胜出,成为第一名吧。收集的卡牌还可以用来和朋友对战。

↓用主角的PC来获取新的卡牌。　↓对战中赢得的钱可用来买新卡牌和道具。

游戏流程

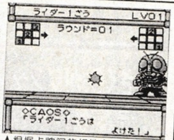
目标是排名第1位



↑即使是小型比赛的胜利也很重要,作为练习的机会好好干吧。　↑VS区域中,有争夺综合排名的大规模比赛进行。

战术决定胜败

这款游戏每次使用3张卡牌进行战斗,因此卡牌的布置最为重要,根据特技不同,攻击范围也会不同,因此避免多张卡牌同时受损的布置是较为理想的,而如果防御,就能得到大量攻击点,因此进攻就是最好的防守在这里并不适用。

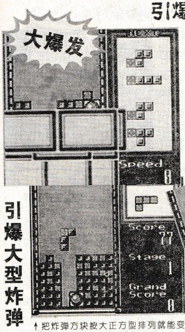


↑根据卡牌间的相性会有伤害程度的起伏,因此相关知识也很重要。

超级炸弹方块 DX

厂商:BPS　类型:PUZ　发售日:1999年12月10日　对应:GBC,对战线,SGB

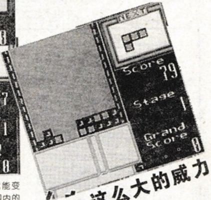
引爆炸弹消去方块!



耳熟能详的PUZ"超级炸弹方块"面貌一新的在GB登场。把从上方落下的方块横向消去,只不过如果这一排中没有炸弹方块的话是不会消去的,如果方块堆积到最上方的话就会GAME OVER。

引爆大型炸弹!

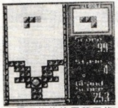
↑把炸弹方块按大正方型排列就能变成大型炸弹,消去它会使很大范围内的方块一起消去。



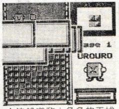
这么大的威力!

内容丰富的个人用模式

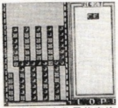
本作中新加入了解谜模式。除此之外,战斗、比赛、训练3个旧有模式依然安在。把2台GB用对战线联机还能进行双人对战,和持有前的人也能进行双人对战更让人觉得厂商的体贴。



↑尽可能的使用落下的方块来使全部方块消去。



↑边躲避敌人角色的干扰边把画面上的方块全部消去是这模式的目的。



↑使用固定数量的方块把画面上的方块全部消去。

大决斗

厂商:BOTTOM UP　类型:RPG　发售日:1999 年 12 月 10 日　对应:GBC,对战线

放学后的决斗者们!

为了寻找传说中的卡片，而在"深深的迷宫"中探险的 RPG，在和途中遇到的对手们进行的卡片较量中获胜的话，就能从对方那儿获得卡片。而通过合成卡片进行强化，还能制出你的原创卡片。



→洞窟中到处是机关，即使发现了卡片也不能大意！

冒险

冒险的舞台是名为塔利安的小岛。这个岛除了洞窟之外，还有能买卖卡片的道具店和能合成卡片的村长的家，以及群雄汇聚的斗技场景。

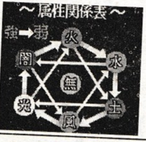


→岛的全图，在进入洞窟前，应该在家中和商店里把卡片先准备好。

←洞窟的入口，在各层的深处都有BOSS在等着你，向洞窟发起冲击。

属性是基本

战斗是由攻击卡片，以及对其进行支援的补助卡片、大地卡片等构成的 30 张卡片的一手牌为基础进行的，卡片具有各自属性，并且有如右图的强弱关系。把它印在脑海里，在实战中加以灵活利用吧。

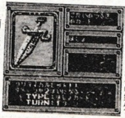


战斗

洞窟斗技场中，会有个性各异的对手前来挑战。在对战前判断对方的意图，慎重的进行战斗吧，赢了就能把对手的卡片夺过来。

交换

使用通信机能，能和同伴进行卡片交换和对战。快亲身一试吧！



←交换除了借助对战线外，还能通过红外通信进行。

格斗　料理传说饭馆菜谱～决斗☆厨师篇～

厂商:BANPRESTO　类型:RPG　发售日:1999 年 12 月 10 日　对应:GBC,对战线

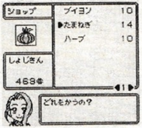
拿出厨师的干劲，向着冒险出发……

培育被称为"福东"的实体化的料理之魂，以打倒邪恶的厨师董酷酷为目的的 RPG，一边和在适中遇到的厨师们战斗，一边制作出强大的福东。而且使用从厨师们那儿夺来的和在商店中得到的原材料，还能制作出原创版的菜谱来。



→构成战斗的舞台的世界地图，能够安全到达董酷酷的老巢吗？

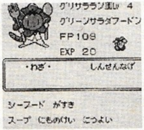
有很多方便的设施！



→地图上有广场和能买卖各种食品原料的商店。



←游戏中会有教给玩家必要菜谱的帮助性角色出现。



→「福东」具有卵系和面系等不同属性，属性之间具有相性。



←使用攻击系的食物原料和福东最初就具有的技巧去抢占战斗中的优势。

更多的去了解烹饪吧！

游戏推进到一定程度后就能去图书馆了。在这里可以使用名为"世界之味"和"美食馆"的 2 个设施，每一个都能让你深入了解关于料理和原料的历史和知识。随着游戏进行，新的料理和材料也会被记录在这里。



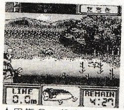
←图书馆中能得到有价值的情报。

超级黑巴斯～真实战斗～

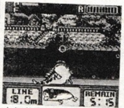
厂商:星鱼　类型:SPG　发售日:99年12月10日　对应:GBC专用,振动

钓不上来就会一下逃走喔!

能享受饵钓乐趣的钓鱼游戏在GB登场。力争成为头号职业巴斯鱼钓手的淘汰赛模式和能自由垂钓的快速钓鱼模式是游戏中设定的2种模式,钓到鱼就能获得点来购物,买更好的渔具来成为更高水准的钓手吧!



↑巴斯鱼一般喜欢复杂地形中缓慢的水流,找这样的地方下钩吧。



↑每种钓饵都有各不相同的最佳操作方法,好好晃动加以吸引……好,来了!



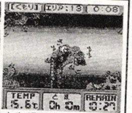
↑终于钓上来了,钓上来的鱼的数据随时都能查看。

参加大赛吧!

在大赛中取得好成绩的话就能得到鱼饵等奖品并获得排名点数。为了获胜,不断移动寻找最佳钓点很重要。



↑漂亮获胜!以更高水平的大赛为目标,争取更好的成绩吧。



↑在规定时间内不返回就会被取消比赛资格,请注意移动时间。

各种各样的鱼

登场的鱼共有如右图的3种,是否是大赛要求的种类这要看规则而定。由于垂钓过程中有各种不同动作,所以游戏内容是相当丰富的。



↑也就所谓黑巴斯,勇猛果敢精神发挥的最佳对象,相当美味。



↑带有蓝色斑点的鲫鱼,还行,味道不太好。



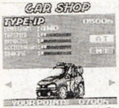
↑在各种钓鱼比赛中都有相当人气,是3种鱼中最美味的。

顶级赛车·口袋版2

厂商:KEMCO　类型:RAC　发售日:1999年12月17日　对应:GBC,对战线,振动卡带

令人兴奋的振动卡带!

在城市和沙漠等各种赛道中奔驰,夺取冠军的RAC,根据赛道情况改装赛车,充分享受赛车的乐趣。使用对战线还能进行对战游戏,和朋友们一较高低吧!



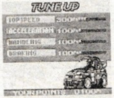
↑选择自己喜欢的赛车,GAME START!



↑沙漠和草原等各种赛道都会登场。

以最快为目标进行改造!!

对最高速、加速度和转弯等性能进行改造是这款游戏的最大乐趣,根据赛道情况精心改造吧!

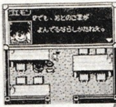


加油伍佑卫门～妖怪同伴和锅奉行～

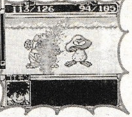
厂商:KONAMI　类型:RPG　发售日:1999年12月11日　对应:GBC,对战线

妖怪同伴游记!

老朋友伍佑卫门在GB上作战RPG了。和同伴们一起从妖怪3人众那儿夺回谜之石版。抓住敌人的怪物就有可能使之成为同伴,而且还能对技巧进行合成。



←在茶馆中闲逛的伍佑卫门忽然有人来打招呼,原来是大江户城的殿下有事相求,事件发生。



→这就是特殊攻击!是有各自的回数限制的。

和怪物们一起

可以带着的怪物是1人1只。充分使之成长成为最佳搭档吧!



←不把敌人弱化的话,有时也会封印失败。



←这就是寺庙,可以对战为同伴的怪物进行管理。

甜蜜天使

厂商:KOEI 类型:合集 发售日 1999年12月17日 对应:GBC,对战线,GB打印机

搜集点心的甜蜜约会！

在女孩中颇受欢迎的恋爱SLG“天使帝国”在加入桌面游戏要素后全新登场，以骰子游戏环游城市，得到菜谱和点心的话就可以向点心制作大赛发起挑战了，用亲手做的点心来征服英俊男孩们的心吧！



←除了和朋友进行菜谱和材料的交换外，还可收发信件。

做点心吧！



↓用在街上得到的菜谱和材料做点心。

↑首先和喜欢的男孩在街上逛。



→输入自己的出生年月日和喜欢的异性的出生年月日和血液，就能占卜相性。

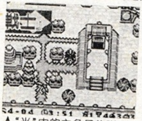
炸弹人 MAX

厂商:HUDSON 类型:ACT 发售日:1999年12月17日 对应:GBC专用,红外通信

新一代炸弹人登场！

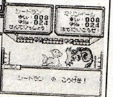
用十字型的爆风将敌人消灭，突破各色版面的始祖“炸弹人”，沿袭这一系统的游戏在GB上同时推出了2款！破坏特定方块，救出“加拉明”这一角色是游戏的新要素，另外还需加入育成要素。

2个版本除了主角不同之外，过版的条件也是不一样的，而且救出的“加拉朋”的种类“光”和“暗”也是不同的。



↑“光”中的主角是炸弹人，而“暗”中的主角则是谜一样的角色玛库斯。





↑→救出的“加拉朋”可以用道具进行育成，育成的角色可通过对战线和伙伴们进行对战！！

好莱坞弹珠台

厂商:星鱼 类型:ACT 发售日:1999年12月23日 对应:GBC

在好莱坞电影中玩游戏！！

以好莱坞电影为题材的正统派弹珠台游戏。《乔治》、《罗宾汉》等名片为蓝本的版面会竞相登场。由于仅用十字键和A键进行操作，因此谁都能够轻松娱乐。反复练习锻炼技术，创出高纪录吧。

进入奖励关，争取最高分！



↑都有计7种版面会一一出现。

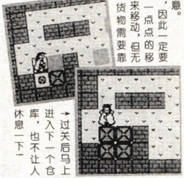
↑看准时机使劲摇，当然还要有高超的技术！！

～仓库番传说～光和暗之国度

厂商:J·WING 类型:PUZ 发售日:1999年12月25日 对应:GBC,对战线,袖珍打印机,红外通信

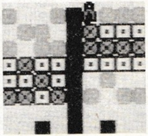
货物整理的秘诀尽在这里！

向仓库内的指令地点运送货物的PUZ，将所有货物移动后就能过版。不过货物并不是能够自由移动的，而是有几条规则。动脑筋把仓库弄得整齐吧！



←货物需要靠推来移动，但无法一点点的移动，因此一定要注意。

→过关后马上进入下一个仓库，也不让人休息一下！



→还有这么大的仓库，先练好技术再挑战吧。

噢？还有故事模式？

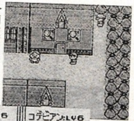
为救助公主而旅行的故事模式，移动的不是货物而是石像了。

机器龙 月亮版

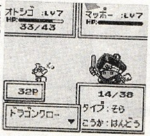
厂商:HUDSON 类型:RPG 发售日:1999 年 12 月 24 日 对应:GBC,对战线,GB KISS

培养出宇宙最强的机器龙!!

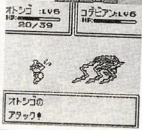
以培养最强的机器龙为目标的RPG“机器龙”系列又有新同伴“月亮版”加入。通过战斗来育成机器龙这一基本系统依旧不变,而画面和情节则焕然一新。



→前往各个市镇,磨炼自己的技术,搜集情报。



→根据「FIRE」和「SHIELD」等装备软件的不同,攻击方式也会各异。



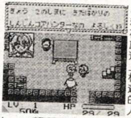
←机器龙共 168 种,在战斗中可将其捕获。

爆走战机金属步行者 ~ 钢铁的友情 ~

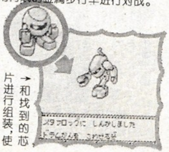
厂商:CAPCOM 类型:RPG 发售日:1999 年 12 月 24 日 对应:GBC,对战线

射击、命中、变得更强!

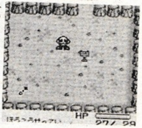
人气便携式游戏“爆走战记金属步行者”在 GB 上作为 RPG 推出了,和芯片搜索型机器人“金属步行者”一起在“锈岛”上进行冒险的故事,使用对战线可用育成的金属步行车进行对战。



←和在旅途上相遇的人对话听取信息,找出下落不明的文字。



→和找到的芯片进行组装,使之进化。



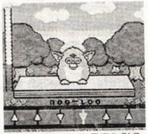
→看准对手的方向,攒足力量冲过去!

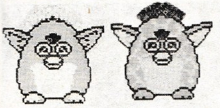
跳舞精灵

厂商:TOMY 类型:ACT 发售日:1999 年 12 月 24 日 对应:红外通信

让 FURBY 们尽情舞蹈吧!

著名形象“Furby”登场的节奏 ACT,规则是合着音乐正确按下画面显示的按钮,随着音乐。Furby 会表演可爱的舞蹈,还有作曲和迷你游戏模式可以玩。

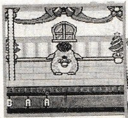




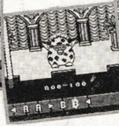
↑很受欢迎的装饰用宠物形象,Furby 在游戏里会跳啊跳!

哎提·跺~么~卡~(意义不明)

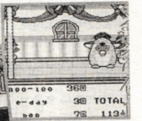
按照节奏准确按下画面上显示的按键,游戏有 3 级难度选择。通过第 1 级难度后,登场的 Furby 的种类会增加,而且在乐曲之间的间隙还会有迷你游戏出现,玩过之后就可以在以后随时游戏了。



↑选择登场 Furby 和难度之后游戏开始。



↓在正确的时机按下正确的按键!



↑乐曲过后是成绩公布,成绩不好的话 Furby 就会显得直喘气。

附送真的 Furby!

什么? 这款软件可以和 Furby 的玩具联动游戏,在完成舞蹈后,将 GB 的红外光头接近 Furby 娃娃的额头按下按钮,Furby 就会做出和平时不同的各种动作给你看!



←将 GB 和娃娃间隔约 15 厘米放置,Furby 迷不可错过的景象就会发生了!

玛莉的工房 GB～萨尔堡的炼金术士
艾露的工房 GB～萨尔堡的炼金术士

厂商:IMAGINEER　类型:S·RPG　发售日:1999 年 12 月 22 日　对应:GBC,对战线

玛莉和艾露的区别是?

在其它机种(PS)上博得好评的 S·RPG"玛莉的工房"和"艾露的工房"在 GB 上推出了！游戏的目的是在 4 年时间内把精灵培养成了不起的炼金术士。用采集炼金术用的材料,调合道具的方式来育成精灵吧。有各种事件和新角色包含其中。



↑这一次轮到玛莉和艾莉来培养精灵了。



↑在城市中移动的画面就是这种感觉，说不定能让人觉得新鲜。

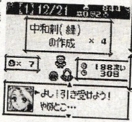


↑游戏中还会有新角色登场。

培养精灵!

完成道具制作和材料采取的委托就能得到报酬,用这些钱可以买参考书和调合用的器材,从而能制作更高级别的道具,精灵的级别也会提升。

↓从序盘的简单委托开始存钱吧。





↑材料采集时如果不向精灵下指示的话是不会行动的。

有很多事件发生

满足一定条件就会有事件发生，并得到珍稀的插画。插画有 10 种，你能全部看到吗?

"玛莉"和"艾莉"中的角色和发生的事件有若干不同之处,你会玩哪一款呢?



新角色登场!!



→材料采集完成后会对工作情况进行评定，怎样选择会影响精灵的性格。

口袋彩色台球

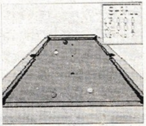
厂商:BOTTOM UP　类型:TAB　发售日:1999 年 12 月 24 日　对应:GBC 专用,对战线

无论何时何地总是正统派台球!

能轻松娱乐的台球游戏新鲜出炉，可设定局数及球的滚动状况，并且有详尽的规则说明,因此请放心一玩吧。使用拉杆、缩杆等技巧来争取最后的胜利,使用对战线还可进行双人对战。



←胜利的瞬间会用动画来表现。



↑剩余的球不多时，视点会发生变化。

在 3 种规则中游戏

九球、八球、落袋这 3 种规则都可选择。



瞄准球袋

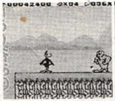
达菲鸭～滑倒的大富翁～

厂商:SUN SOFT　类型:ACT　发售日:2000 年 1 月 1 日　对应:GBC

钱、钱、钱钱钱!!

动画片中登场的达菲鸭为了找寻宝物而冒险的横卷轴形 ACT,收集硬币和食物,用炸弹将前来攻击的敌人打倒。全部共 6 版面,各关中都有巴克斯巴尼这样的同伴作为干扰角色出现。







在奖励游戏中赚更多的钱

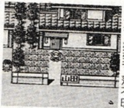
顺利通过各版面后,就能玩奖励游戏了,这是完成达菲鸭拼图的游戏。漂亮地完成后,就能增加续关用的生命数。

搞笑者的游戏之路～找老头儿3号街～

厂商:KONAMI　类型:AVG　发售日:1999年12月25日　对应:GBC,对战线

搞笑者的搞笑游戏！

源自电视节目的搞笑要素满点的AVG，一边和各种可笑角色进行迷你游戏，一边寻找下落不明的老头儿。



←为了找到下落不明的父亲，儿子踏上了寻父的旅途……

有大量迷你游戏

迷你游戏全部共30种，赢过一次之后以后就可以随时玩了。



→敲一下炸弹就传下去，倒数成0时的那个人就输了。

老头儿在哪儿!?



←在狗的小屋里和娃娃玩过家家的人。

怪兽农场 战斗卡牌GB

厂商:TECMO　类型:TAB　发售日:1999年12月14日　对应:GBC,对战线

怪兽农场成了卡牌游戏!

人气系列作品“怪兽农场”被作成卡牌游戏推出了，收集迷宫中的卡牌，完成最强的一手牌吧！作为战斗核心的规则很简单，即使是新手也能轻松获胜，在这儿大致介绍一下规则。



↓放弃不需要的卡牌，使用卡牌需要一定的气魄。



↑根据在场的怪兽的对应特技进行卡牌攻击或者攻防交换。

↓把不够的卡牌从底牌中取出，如此重复。

洛克人X 机械任务

厂商:CAPCOM　类型:ACT　发售日期:2000.8.10　对应:GBC

洛克人X的最新登场！

距离前作“洛克人4”已经过了3年，洛克人系列的最新作终于又要登场了！这次GB版的“洛克人X”是将以前在SFC版上的“X”和“X2”结合起来再加上原创要素，而且GB版还会有以往没出现过的新角色登场！战士们，拿起你手上的特殊武器，将阻挡去路的强敌全部一扫而空吧！



↑洛克人系列的特色被全部保留，一开始依然可以选关！

使用装备在右手的武器和超人的跳跃能力，向丰富多变的难关和头目挑战，一直是“洛克人”系列的特色，本作也不例外。不过既然是最新作，当然少不了追加各种新的动作了！此外“X”系列中的威力加强配件和轻型装甲也会登场，在GB版上也能享受正统动作游戏的乐趣哦！



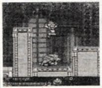
↑洛克人X英姿飒爽的样子，本作他的实力有了提高！

↓洛克人的劲敌——基梅尔，实力凌驾于洛克人之上！



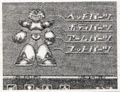
全新的系统华丽登场！

本作特别搭载了自动记录机能，就算玩到一半不慎关掉电源，还可以从中途继续玩！这对于便携主机来说可是十分不错的功能！



←在游戏中遇到危险的话，就可以使用中断机能了，也许还会对你有帮助的！

在本作终于加入了前几作中广受好评的强化零件系统！只要拿到隐藏在舞台某些地方的各种配件，洛克人就可以提升各种能力，甚至可以破坏砖块。



←有了这些配件洛克人的能力将得到飞跃般的提升，有些关甚至必须要有某些配件才能通过！

钓鱼太郎外传 凯特的冒险

厂商:VICTOR 类型:RPG 发售日期:2000.8.4 对应:GBC(专用)

你能钓到传说中的鱼精吗?

每一次都以好笑滑稽风格的题材娱乐玩家的RPG"钓鱼太郎"系列，这次将叙述人类的妖精、神明通过对话而和平共存、出航冒险的故事。除了以钓鱼为目标外，冒险途中还能在遗迹中搜寻宝物，或是和同伴同心协力解决事件。当然，到了游戏有乐趣的当然是在最后以钓上梦幻鱼精作为剧情的最高潮了!



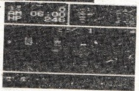
←游戏的主角当然是凯特，随着故事的发展还会有其他伙伴加入冒险队伍。

加入大量新要素的系统!!

古时的航海，是靠夜晚天空的星星方向来指引行船方位的。这种观测方位的方法也被融入了本作，成为新要素之一。看着天上星空，预想明天的天气，不但能据此来决定冒险进程，预知风暴来临也能及早把船驶入港口停泊。充满了乐趣!另外，航海中观察到的星座，还会记载在"星座笔记"中呢。

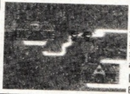


←透过星座的位置确定船的方向，是不是非常浪漫。



→发现的星座会被记载于星座笔记中，可随时查看。

主角就是从遗迹洞窟、地底湖艾雷斯大陆冒险启程的。横渡北东大陆、西大陆、北之岛等领域，目标是在第**5**舞台钓到鱼精。鱼精在什么地方等你呢?



←阿尔泰鲁帝国的遗迹中似乎藏有什么极棒的宝物。



→本作由于是彩色GB专用，各种鱼的表现非常生动。

连同栖息于日本的**40**种鱼类，加上热带鱼、食人鱼、梭子鱼、长鼻鱼等在海中栖息的鱼类共**70**种登场。而收集这些鱼类图鉴也是非常有乐趣的，但是那要付出许多时间喔!

超级猛男 GB 目标是肌肉之王

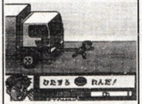
厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日期:2000.8.10 对应:GBC

电视节目搬上GB!

能够与日本电视节目一样挑战像是"SASUKE二世""三振出局"等游戏，只为了能比记录早一秒完成，战况是相当地热烈。玩家在游戏中可以操作与电视节目中相同的人来挑战**6**种比赛，体验超人运动所带来的乐趣。游戏模式有挑战成为**SASUKE**二世的"**SASUKE**模式"与"三色筋肉"等其他五项比赛，以刷新这些比赛的记录为目标的"筋肉模式"。另外也能使用通信机能来进化对战，或是交换各自保持的记录来挑战。

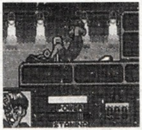
挑战日本电视节目中"超级猛男"的比赛吧!

铁人三项赛



↑包括锯圆木、搬牛奶桶和拉卡车等三项铁人比赛。最后以过关时间来定胜负。

帽子戏法



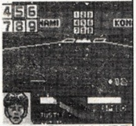
←作仰卧起坐、伏地挺身、背肌训练等3种类的运动各一分钟来比赛合计所做的次数。

超级跳水



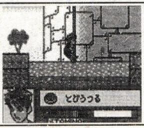
→从10米高的跳台上作跳水，穿过水面上9枚标示板的水上竞技项目。

SASUKE二世



↑可以选择等三种竞技项目来作为竞技方法，可以挑战日本著名电视节目了。

三振出局



←一边用足球来作盘球，一边通过充满障碍的场地，并在终点作射门。

可爱赛车 Q

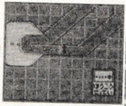
厂商:TAKARA　类型:RAC　发售日期:2000.8.10　对应:GBC

达到究极进化的可爱赛车游戏!

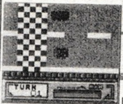
可使用丰富的零件,自由地改造可爱赛车的 **RAC**。玩家将开着可爱赛车,向在各个城镇举办的最优秀大奖赛挑战。取胜的话就能得到零件、前往新的区域等。本作为了增加游戏性还加入了新系统,如在秘密工场让可爱赛车进化的话,还能使用跳跃、甩尾等的特殊机能哟。



←这辆赛车可不是一般的赛车!它可以做出跳跃,滑行等等奇怪的动作!



↑决定前进方向与转弯力量,影响赛车的行动!



↓决定用多大的力量前进,也就是发条拧多紧!



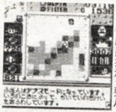
↑有许多迷你游戏,成功的话会有奖励零件的!

海底传说

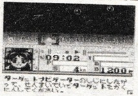
厂商:DAZZ　类型:AVG　发售日期:2000.8.11　对应:GBC

探索出沉眠在海底的财宝吧!

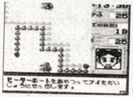
游戏中玩家要潜入世界各地的海中,是个要将海底的宝藏打捞上来的 **AVG** 游戏。决定好要调查的海域之后,就可以开始和伙伴们一起探索海底。在雷达有反应的时候,就可用气球来把宝藏打捞上来。你能够寻找出打捞者们传说中的宝藏吗?



←各个成员指示,要从那里开始进行搜索。



→在探索艇中,要注意水流与空气泡的移动方向!



←在战斗中输了的话会暂时不能行动的,这点要留意呀!

贴身宠物系列 3 小狗

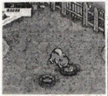
厂商:MTO　类型:SLG　发售日期:2000.8.11　对应:GBC

小狗养成游戏登场!

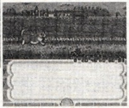
这是可以选择养育像拉布拉多或是博美等可爱小狗的游戏。只要平常能摸摸它的头,和它一起玩的话,就能与小狗变得亲密,"亲密点数"也会跟着增加,而小狗的动作、表情也会增加,变得更加地可爱。使用通信机能的话,还可以和朋友培育出来的小狗一起玩耍哦!



←一天之中能够照顾它次数是固定的,要考虑各项平衡来照顾它。



↑给小狗饲料或是替它清洁环境的话,就能与小狗更加亲密哦!



↓小狗大了,每天要带它去溜,小狗的情绪很重要。

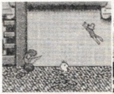
现在养成宠物的游戏很多,而本作游戏中的小狗非常生动活泼,远远比其他同类游戏中的主角要真实许多,这就是本作最大的卖点,怎么样快去买吧!

崔弟冒险

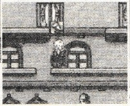
厂商:KEMCO　类型:ACT　发售日期:2000. 8 .11　对应:GBC

卡通明星登陆GB!

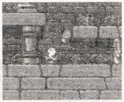
以前在华纳的卡通世界中颇受欢迎的角色小鸟崔弟即将在此游戏中活跃了。游戏规则非常有趣,需在 **80** 天之内环游世界一周,并在其间收集到 **80** 只猫的脚印。不过由于猫非常喜欢攻击小鸟崔弟,所以小鸟崔弟必须一边逃一边收集脚印。



↑除了小鸟崔弟之外,凡是卡通中出现的角色都会出现喔!



↓冒险过程中要注意躲避敌人的攻击,并夺取脚印!



↑因为是在世界中冒险,所以其中也会出现这样奇怪的舞台。

次世代陀螺锦标赛

厂商:HUDSON　类型:RPG　发售日期:2000.8.11　对应:GBC

陀螺锦标赛再次召开！！

于 **1999** 年 **7** 月发售的人气游戏“次世代陀螺大战”续篇登场。目的还是用次世代陀螺迎战强力对手，称霸超级战斗锦标赛。胜负的关键在于通过零件的强化和设定的调整，作成独创陀螺。期待你也能尝试各种设计，做出最强的陀螺。玩家可以持有 **6** 种陀螺，选择其中 **1** 种来进行战斗。如果所选的陀螺跟精灵的相容性不错，精灵就会依作战指示来进行战斗。选好陀螺后，向原野上发射陀螺前，先设定力气表和解放值。并可以做出特殊的发射动作、进行强力的解放。因战斗中只能对精灵下达 **1** 次指示，务必谨慎。



←此次小学生雄鹰再次拿起心爱的陀螺展开他寻找陀螺人的冒险。



↑陀螺的各种数值一定要了解，否则会输得很惨！

用独创陀螺称霸锦标赛！

陀螺是由 4 种用途各不相同的零件所构成。每种零件都有多种类型，务必视目的来作设计。不妨多方尝试各种零件。



精灵芯片

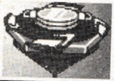
精灵芯片是陀螺中最重要的零件。直接左右战斗胜败。



攻击环

攻击环安装在陀螺上部，直接影响陀螺攻击力的高低。

由于陀螺由 4 个部分组成，所以不能忽视其中任何一环，否则很可能在占优势时突然失败！



每个人都有自己的组装方法，可以说陀螺的组装方法有多种。要组装出最强的陀螺才能获胜。

基部



基部的机动力会左右陀螺旋转。速度愈快，对战斗愈有利。

平衡圆盘

平衡圆盘影响陀螺的防御性能。强化后可弹开敌人攻击。

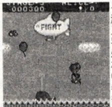


气球大作战 GB

厂商:NINTENDO　类型:ACT　发售日期:2000.7.31　对应:GBC

古董级动作游戏复出！

很久以前 **FC** 的动作游戏名作“气球大战”在沉寂了十几年之后终于在 **GB** 上复活了！本作有一个完整的故事情节，主角是一名非常喜欢热气球的小女孩阿莉丝。由于她的弟弟吉穆被气球带到了高空而去向不明。因此阿莉丝要借助手中的两个气球去空中寻找弟弟。与 **FC** 版相同，阿莉丝要控制气球避开障碍物和危险动物的袭击，当两个气球都被击破就会失败。阿莉丝能救回弟弟吗？



←海上与森林中都有许多敌人，你要注意躲开它们。



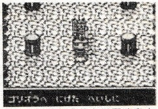
→每一关中都出现了头目，要战胜它才能进入下一关。

灵魂物语 放学后冒险 RPG

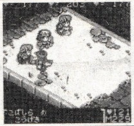
厂商:MICROCABIN　类型:RPG　发售日期:2000.8.4　对应:GBC

拯救世界的人就是你！

这是一款为封印诸恶根源暗之王而进行冒险的 **RPG**。玩家必须一边打倒阻碍前行的魔物们，一边找出封印暗王的宝石“封印灵魂”。此灵魂大约有 **30** 种之多，一旦装备的话，在战斗时就会产生各种攻击方法。为保护世界，让我们一起奋斗吧！



↑这是一款标准的在塔和迷宫中冒险的传统 RPG。



→要灵活运用剑与魔法来消灭在迷宫中遇到的敌人，向最终目标前进。

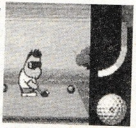
本作的战斗系统非常独特，是在斜 **45** 度角的场地中进行战斗，当然这就意味着将有华丽的战斗场面，尤其是使用“封印灵魂”的特殊攻击之后，其华丽的效果在 **GB** 上是绝对少见的！

所先生的世田谷乡村俱乐部

厂商:NATSUME　类型:ACT　发售日期:2000.8. 11　对应:GBC

全新高尔夫游戏登场!

在这款高尔夫游戏里，超人气谐星所乔治在此登场与大家见面。比赛场地有丛林、海岸、草原等 **3** 种不同的环境，而且还可以在游戏进行中,与出现的动物们合影留念,照片也可以作成专辑保存，游戏中充满了大自然的味道。



←上面的气槽是决定击球的力量，下面的球表示打击球的位置。



→开始可选择三个场地，当然难度也是逐步提升的，不过还有一个高难度隐藏场地等着你呢！



→一开始当然要选择所先生来进行游戏了。因为这是简单级游戏。

汪太大冒险

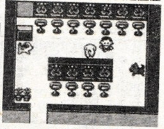
厂商:UPSTAR　类型:AVG　发售日期:2000. 9.22　对应:GBC

人气小狗的冒险

在 **C.M.** 中受到热烈欢迎的小狗“汪太”要移植到 **GB** 上了。玩家扮演的角色就是汪太，要在城镇中各个场所中去走一走，但因到访的场所之不同，所玩到的事件和迷你游戏也因此而不同，总之你要适应汪太一家的生活方式才好。



→汪太和一个看起来很凶恶的家伙打起来了，这时你可不能输呀！



↑这里是柏青哥店吗?不过虽然都是狗，但是它们好像玩柏青哥玩得很快乐。

我的营区

厂商:NAXAT　类型:SLG　发售日期:2000.9. 22　对应:GBC

经营自己的营地很有乐趣!

使用营地来经营的模拟游戏登场了。游戏的目的是开垦荒废的土地，并作各种的建设，进而建造出漂亮的营地。如果经营得当的话，入场人数便会增加，收入也会增加。不过也要采纳各个野营者的意见，才能建造出充满活力的营地。



↑发现了喷泉，赶快开个盛大的庆祝宴会吧!不过有这么大的喷泉吗?

在你的营地中有各种各样店铺，而你要做的就是不断建设更好的设施。这样就会增加入场者数量，自然收入也会增加了!



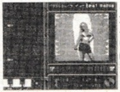
↑努力建设营区吧!

狂热节奏　GB 流行版 2

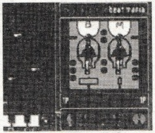
厂商:KONAMI　类型:MUG　发售日期:2000.9.28　对应:GBC

最新流行曲一同登场!

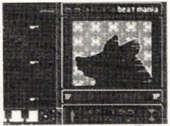
大人气“狂热节奏 **GB** 流行版”的第 **2** 作。这次也收录最新的流行曲和名曲。此外，对战模式中也有收录可以两人同乐的合奏的“**DUET** 模式”。可以和朋友享受更深一层的乐趣。此外游戏的难度很高，你要有心理准备喔!



←本作中收录了非常畅销的流行歌曲，值得期待。



→连新世纪福音战士 EVA 的主题曲残酷天使纲领都被收录了。福音迷不可错过。



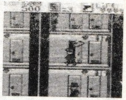
↑这次终于将超人霸王的主题曲收录了，此曲的难度可不低。

电梯枪战 EX

厂商:ALTRON 类型:ACT 发售日期:2000.9.22 对应:GBC

令人怀念的动作名作复活！

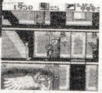
十年前街机及 FC 上大受欢迎的动作游戏，现在增强机能后以彩色 GB 专用的软件再次复活！玩家将扮演秘密组织的间谍，以盗出机密书类为目的潜入大楼中。而侵入的大楼中不只有保安人员，还有警犬、保安机器人……等担任警备，你能平安地完成所有的任务吗？



↑画面提升了很多，但是游戏性却得到了完全保留。



↑老板下达指令，要单人执行任务。



↓在有"?"的门里藏有机密文件。

虽然游戏的画面与前作相比有许多变化，但基本的玩法并没有什么不同，主角依然要盗取机密文件然后逃离大楼，众位玩家快快唤醒当年的记忆，去盗取那些机密文件吧！

口袋魔法气泡

厂商:COMPILE 类型:PZG 发售日期:2000.9.22 对应:GBC

第四代魔法气泡登场！！

魔法气泡系列最新作第四弹于 GB 上隆重登场！"口袋魔法气泡"颇受人瞩目的地方，就是能够使用公式战大会模式。所谓公式战大会模式，是指可以做出写有自己名字的看板，用来互相进行对战的模式，以收集到的看板数证明自己的实力。基本游戏方法就是要不断将落下的气泡消掉，而且各角色的特技全部更新了，甚至在 GB 上还追加了语音，真是令人兴奋的设计。



←角色都是超级可爱的，而且还加入了语音，使你玩得更投入。



→如果输了，你的看板就会被抢走的。



←看板上可以输入你的名字，选择你所喜欢的边框！

德比明星牧场

厂商:MEDIA FACTORY 类型:SLG 发售日期:2000 年初 对应:通信线

赛马名作终于在 GB 上登场！

拥有极大人气的育成 SLG 名作德比赛马最新作终于在 GB 上登场了！此次的德比赛马牧场与一般的德比赛马有很大的不同！从标题中的牧场可以看出来，本作的重点是牧场。而你就将扮演养马牧场的调教师来饲养训练赛马。因此本作将以调教师的视点来进行游戏并且游戏的重点也是以训练优良赛马，从而卖出高价，成为知名调教师为目的。





→你要得到许多人帮助才可以成功地得到优良的赛马！

创造出最强的赛马



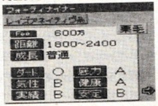
↑德比赛马最大的乐趣就是培养最强的赛马。

在任何地方都可以愉快进行游戏！

本作由于是在 GB 上登场，所以游戏中自然充满便携游戏机的特点，并且可以非常容易上手。此外通过通信线还可以与朋友的优良血统的马进行交换从而获得更强的纯种马！由于此游戏加入了纯种马血统生产配合系统，所以使得游戏难度大幅度下降，也使玩家更容易上手。



←↓生下小马之后最重要的就是查看它的能力。而能力的高低完全要靠血统了，好好努力呀！



旋转宝石

厂商:CAPCOM 类型:PZG 发售日期:2000.3.17 对应:GBC,通信线

益智名作登陆 GB!

PZG 名作终于向家用机移植了! 本款游戏不但打算在 PS 上发售，就连掌上型主机也要一块推出。在 GB 还追加了三个特殊的游玩模式，而且掌上型最佳的好处就是能走到哪就玩到哪去!

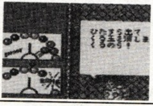
控制模式

在各个关卡中，玩家被限制只能发出一定数量的宝石，如何有效地利用这些宝石来产生连锁并消除宝石，便是过关的关键了!



←每一块宝石都要准确地打出，否则对你会很不利。

紧张模式

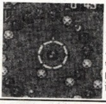


→要注意不断收缩的画面，你必须迅速过关。

这个模式中，宝石会以相当快速的方式不断向内紧缩，玩家要眼明手快地将宝石全部清除。至于难易度可以做三个选择!

限时模式

游戏会有一定的时限让玩家来进行游戏，必须在时限内消除画面上的宝石才可以顺利地过关。其实这个模式才是真正的街机模式，要好好练习才行。这是一项考验玩家反应的模式!



←如果按住键的话，可以加快游戏的速度，一定会对玩家有所帮助的。

全新的帮助系统来指导你! !

本作还加入了全新的帮助系统，帮你了解游戏系统，而且还对你的技术做指导。如果有什么过不去的难点，随时可以到这里找到解答。所以别看是手掌机游戏，如果练好了一样会在街机上取得优秀成绩的!



瓦里奥世界 3 不可思议的八音盒

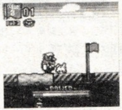
厂商:任天堂 类型:ACT 发售日期:2000 3.21 对应:GBC(专用)

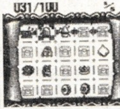
从八音盒中脱出吧!



大受欢迎的瓦里奥终于推出了第三作，本作讲的是某天，瓦里奥因为心情好而开着飞机到处飞行，但是途中飞机发动机却突然发生问题，而坠落到森林之中。但是对宝物相当敏锐的瓦里奥却在森林中发现了一个非常漂亮的八音盒。瓦里奥迫不及待地让八音盒发出声音，八音盒发出声音的同时，瓦里奥却被八音盒给吸了进去而困在八音盒之中。在八音盒中偶尔听到藏有宝物的瓦里奥当然不可能会坐视不管。为了要解除封印，瓦里奥踏上收集 5 个八音盒的旅程。

→游戏中有像这样要打高尔夫才能过关的地方，攻击地上的球，让球进洞里面去吧。

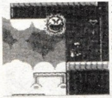




←游戏中共隐藏了100种的宝物，全部收集完毕的话，神会给瓦里奥奖品。

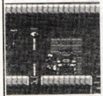
瓦里奥依然拥有不死身!

和前作“瓦里奥 2”同样的，这次瓦里奥仍然是不会被敌人打倒的不死之身。因此，并没有 **GAME OVER** 的游戏概念。所以就算是对动作游戏不擅长的玩家，也能够放心地来挑战。



←瓦里奥惊人的不死能力，遇到太阳也不会死，放心吧!

寻找钥匙打开宝箱!



↑把同色的钥匙与宝箱相配可得宝物!

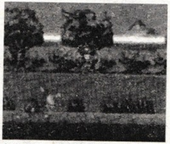
每个关各有 4 个宝箱存在。先要把钥匙寻找出来，然后使用同颜色的钥匙就能打开同颜色的宝箱，得到其中的宝物。在这些宝物之中当然也包括了瓦里奥目标所在的 5 个音箱。另外，在取得宝物后有时会增加新的冒险地图，或是让已经过关的关卡产生地形上的变化。

超能可罗－恶魔复活

厂商:KONAMI　类型:ACT　发售日期:2000.3.23　对应:GBC

将一切都破坏掉的动作游戏！

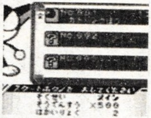
在漫画与动画上极受欢迎的作品“超能可罗”，现在变成游戏在 **GB** 上登场了！这款游戏的主要故事是猫型的超能力者可罗，为了救出被复活的恶魔所绑架的女友，而踏上冒险之旅。玩家要操纵可罗，将关卡中的敌人以及背景中的房子、树木等，以武器“可罗撞击”将所有的东西破坏。破坏东西之后有时会得到能够提升速度或者是变成无敌状态的道具。关卡共有街道及丛林等，合计五个。在关卡最后都有头目角色在等着哦！



↑瞄准目标后就可以随心所欲地破坏了！甚至背景都可以破坏！

满足你的收集欲望！

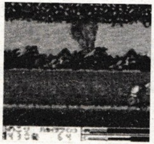
游戏的有趣之处就是收集高达 **300** 种以上的“可罗撞击”。在游戏中将房子或树木破坏时会出现“可罗撞击”的标记，只要继续射击这些标记就能取得新的“可罗撞击”，其中有些超强力的“可罗撞击”。如果不连续破坏许多东西是得不到的哦！得到新的“可罗撞击“后一定要去调查它的功能，否则有些地方会过不去的！切记！



→在各关卡开始前，要决定可罗的装备。共有主要、附属、防御等三种攻击方式可供选择。



↑如果不能充分利用强大攻击能力的话，自然会被打得 OVER，不过不用担心，因为可罗有无限的接关能力！



←在各个关卡最后必然会出现头目，要好好掌握它们的攻击方式，这样你就可以十分轻松地将它们击败了！

猴子拳击

厂商:TAITO　类型:SLG　发售日期:2000.3.24　对应:CBC

猴子呀！我来让你变成拳击手吧！

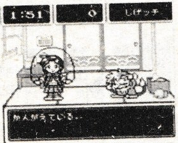


↑新的猴子要去宠物店购买，也可以让你原来的猴子生下小猴子！

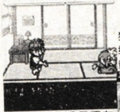
在本作中玩家将是扮演一名驯兽员，准确地说是一名猴子拳击教练。你必须培养自己的猴子，使其不断地成长，并且教它拳击技巧而目标则是得到猴子拳击界的冠军。虽然是个养成游戏，但是你却可以在这里享受到拳击场上的紧张的感觉！

当拳击教练很不容易！你行吗？！

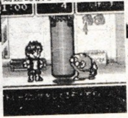
游戏起初在培养的过程当中，会有五种迷你游戏让玩家来一一练习。至于你所饲养的猴子宠物则会跟着你一同锻练自己。所以在进行这些迷你游戏的时候可千万别怠慢，不然猴子的成长值也将相对地变得缓慢。培养好的猴子就可让它去与其他猴子比赛，目标就是成为冠军！



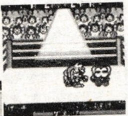
↑想让猴子学习的话，那么你就必须做一个成功的示范来给你的猴子看！



↑刚买到的猴子不友好。让友好度大幅度提升，就必须多喂它吃好东西，这对今后的训练有很大的帮助！



↓不光是拳击技巧，不管猴子干什么都要你做示范给它！所以教它成为行为端正的猴子吧！



↑终于登上拳击台了，这可是游戏的最终目的，如果你的猴子学会了必杀技的话，就一定能称霸猴子拳坛了？！

猎人X猎人

厂商:KONAMI 类型:SLG+ACT 发售日期:2000.4.27 对应:GBC

做最强的猎人吧

富坚义博所作的获得绝佳好评的"猎人X猎人"终于在彩色GB上登场。这次要来介绍备受瞩目的游戏内容、猎人试验、道具和GB版独创角色等相关情报。玩家切勿错过。

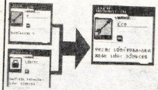
试验开始

玩家要向猎人试验（ハンタ-试验）挑战，通过各种测试，成为一流的猎人。但是，想要成为猎人，可并不容易，因为，您将面临的是，一连串的超级难题。而且，竞争对手绝非泛泛之辈并且比赛内容每次都在改变，你必须应付一切突如其来的状况。只有打倒棘手的敌人、通过严格的试验，才能成为猎人！



↑试验终于开始。究竟会是哪些问题呢?

活用道具



↑道具可以合成，利用这一点你就可以通过合成的方法制造各种道具帮助你更好地冒险!

想要在超严酷的猎人试验中称霸，必须具备不同凡人的超级实力。不过，身为玩家的您，跟我们一样都是凡人。因此，只有五花八门的道具能够助您一臂之力！可以使用的道具多达300种以上！只要活用这些道具，就能轻松解决各种困难的问题和强力的对手。

决战幽鬼

GB版"猎人X猎人"的最大特点在于，新角色·幽鬼（オ-キユ）！幽鬼是富坚先生亲自设计的游戏独创角色，职业是卡片猎人。他会以何种方式前来挑战呢?

欲让幽鬼出现，需要具备某个GB游戏！试着将幽鬼的日文名"オ-キユ"倒过来读，就能知道该游戏就是ユキ-オ（游戏王）!?



←要让幽鬼登场必须与游戏王进行资料交换才有机会与他交手，他可是超强的。

合金装备 幽灵通天塔

厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日期:2000.4.27 对应:红外通信

生还率1%的谍报游戏!

谍报ACT名作终于登场GB!此游戏的特点是尽可能地不被敌人发现、只身潜入敌人要塞，完成任务。也就是说：重点是潜伏前进，尽量回避战斗，而不是打到敌人。这种独特的游戏进行方式也正是谍报ACT的魅力之一。它可以令玩家体会其它游戏没有的紧张气氛。另外，游戏是用关卡方式进行，玩家在短时间即可享受游戏带来乐趣。也可连线对战。

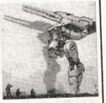


剧情模式



↑有些地方需要装备夜视仪才能通过。

在此模式你将扮演索利德以消灭核兵器——合金装备为目标。你必须利用各种地形隐蔽自己，并且要灵活运用各种武器道具打开道路，消灭各个地区的BOSS，这可以说是本游戏的主要模式。



↑你能战胜终极兵器——合金装备吗?

VR练习模式

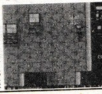
为了更好的完成任务，游戏一如既往地加入了VR练习模式。在此模式中可以练习各种隐蔽技巧与武器使用方法，是新手的必来之地!



←走到指定地点就可以过关，不过要过去可不容易，那需要太多的智慧!

通信对战模式

由于对应红外线通信对战，所以玩家可以享受充满刺激的通信对战。此模式中你必须比对手更早地收集到资料光碟，当然如果对手收集到了，你也可以用武力夺回来。



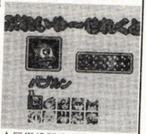
→争夺资料光碟可是十分激烈的，如果你行动慢了的话就会失败!

泡泡龙 4

厂商:ALTRON 类型:PZG 发售日期:2000.4.28 对应:GBC

人气游戏最新作终于发售!

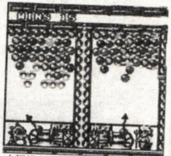
在各款游戏机上均有超大人气的“泡泡龙”终于在 **GB** 上登场了!不仅移植旧作舞台而且有原创舞台的本作值得期待。游戏系统很简单,只要从“发射台”将泡泡射向画面上方各种颜色的泡泡,同色的泡泡连结 **3** 个以上消去就行了。一次消去越多的泡泡得分越高。不过,上方的泡泡堆会渐渐下降,超过“死亡线(デッドライン)”可就 **GAME OVER** 了哟。



↑与街机版完全相同的选人画面,你可以选择你喜爱的角色!

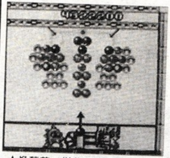
模式丰富多彩!

虽然是 **GB** 版,但是制作得原汁原味,并且各种模式应有尽有。各种难度都可以在游戏中选择,使得各种水平的玩家都可以玩得尽兴。街机上大受好评的对战模式也得以完全保留,玩家们可以用通信线进行对战,这是非常有意思的。你能战胜对手吗?



↑与好友通信对战,感觉与街机没有区别,真的非常爽快!

GB 版上新追加的新舞台是“平衡舞台(バランスフィールド)”。如字面所述,画面上方的滑车左右各有几个泡泡,若只向其中一方发射泡泡的话滑车会移动,重的一方往下沉。左右的泡泡不取得平衡的话马上就会超过死亡线。你是否能破关呢?



↑像葡萄一样的泡泡挂在滑车上你能顺利地将它们都消去呢?

KITTY 猫甜蜜冒险
丹尼尔的甜蜜冒险

厂商:IMAGINEER 类型:ACT 发售日期:2000 .6.30 对应:GBC

大人气小猫登场 GB!!

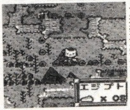
风靡世界各地的 **KITTY** 猫这次变成动作游戏,亮丽登场!而且,以 **KITTY** 的男友丹尼尔为主角的动作游戏也将同时上市。两个版本都很有趣,**KITTY** 迷千万别错过。**KITIY** 和丹尼尔在世界各地冒险!

这两个游戏都是为了找寻分散的青梅竹马而在美国、夏威夷、中国和东京等地展开壮大的冒险。**KITIY**(キテイ)为个见丹尼尔(ダニエル)而到纽约:丹尼尔为了让凯蒂惊喜,悄悄前往伦敦。



→丹尼尔为了去看从小一起长大的KITTY开始了甜蜜的旅行。

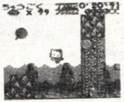
抵达各国时,横卷轴型的动作游戏就会开始。凯蒂和丹尼尔会做出各种动作。搜集过关宝物爱情值(ラブラブポイソト),帮这两个情深意重的小家伙重逢吧!



←来到金字塔的附近,她能见到丹尼尔嘛?

赚取爱情值是过关的目的!!

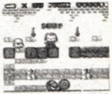
除了过关外,还能利用迷你游戏、通信和道具交换等。“附加机能(わきな机能)”来争取爱情值。不过,迷你游戏闯关失败时,只能获得一点点的爱情值。



←要灵活利用道具回复体力增加力量,尽量赚取爱情值吧!

使用特技是获取爱情值的最快方法!

在各关创造佳绩时,可以获得爱情值。所谓的爱情值就是表示 **KITIY** 对丹尼尔的感情或丹尼尔对 **KITIY** 的感情。数值累积到一定程度时,不仅可以使用各种服装和道具,还能闯入隐藏舞台。此外,迎接何种结局,要视爱情值的总点数而定。凯蒂可以透过换装来提升能力。服装各具特色,视舞台来选择服装,顺利得到爱情值。



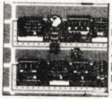
↑丹尼尔成功地跳跃两周获得了大量的爱情值奖励!

动感英雄

厂商:MEDIA FACTORY 类型:RPG 发售日期:2000.7.6 对应:GBC

对应变身系统的新游戏诞生了!

挥舞到手的超级变量器(**フルチエンジヤー**),输入变身指令!玩家以变身之后的姿态参战!由 **MEDIA FACTORY** 精心策划的全新 **RPG**"动感英雄"绚丽登场了!



←不明物体降临一平居住的和平城镇会发生什么呢。

超级变量器是跟手机差不多大小的机器,最多能连续 **3** 次感应从横斜等 **8** 个方向的动作。活用这个机器在空中画出宇宙文字,可使主人公。一平变成各式各样的英雄。遭遇敌人时,只要立刻亮出超级变量器,确实输入 **3** 次动作,超级变量器就会发出悦耳的声音。此时,只要将超级变量器放在彩色 **GB** 的红外线 **PORT**,主人公就会变身成对应该文字的英雄。不过,若没有确实输入动作,一平就会变身为非理想中的英雄。因此,绝对不能忽视,否则一心追求跟敌怪兽相克性较好的英雄却出现了相克性差到极点的英雄,这对你的精神伤害可能会很大。



↑这就是超级变量器,它可以按照你所做出的动作决定主角做什么样的变真身是神奇的东西。

一平被卷入卡拉古塔斯(**ギヤラクタス**)和司培克达(**スパクター**)的宇宙能量争夺战。由于这是一款标准的 **RPG** 游戏,所以也需要四处打听情报购买道具等,你能将混乱的局面完全收拾好吗?

↓长的像个白痴一样的播音员,在报道外星人的消息,看来游戏的气氛很轻松了!





↑主角一平拥有神奇的变身能力,要灵活掌握的话必须要拥有超级变量器。怎么样,动心了吧!

世界足球 2000

厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日期:2000.7.6 对应:GBC,通信线

正统足球终于登陆GB!



创造华丽的射门!

GB 上终于有了可以轻松上手的足球游戏!而且还是由大名鼎鼎的 **KONAMI** 制作的,这是 **GB** 上最强的足球游戏。这款游戏操作十分简单,诸如二过一等技巧可以非常简单地使出,使得新手可以轻松地体会足球游戏的乐趣!此外日本队的选手依然会以真实姓名登场。可以在世界杯模式中充分体会世界杯的感觉。本作还对应通信对战线,令你从中享受通信对战的乐趣!

比赛一共有 7 种阵型供你选择,并且可以制定六种战术。这些战术的应用因队而异。由于比赛时这些都是十分重要的环节,所以一定要认真选择呀!

↓是重视攻击还是铁壁防御,全由你决定!

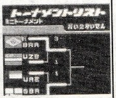




↑阵型的选择也是至关重要的,一定要先看看对方的布阵!

游戏主要模式是世界杯比赛模式。在这里必须从全世界 **12** 个预赛区中胜出才可以问鼎世界足球最高峰,你有信心吗?

↓世界杯模式要通过不断在预赛中取得胜利才可以进入决赛!





←从预选赛开始就要全力以赴,因为对手都是非常强劲的,只有靠实力取胜!

游戏的其他模式也非常丰富,其中有 **PK** 练习比赛。和联赛等等模式供你选择!



↑在 PK 模式中,可以说 70% 要靠运气取胜!

游戏王 III 三圣战神降临

厂商:KONAMI 类型:TAB 发售日期:2000.7.13 对应:GBC 专用

百万份超大作华丽登场!!

在 GB、PS 上获得极大好评的对战型卡片游戏"游戏王怪兽决战"系列最新作，作为 GBC 专用游戏在 2000 年夏天登场!游戏中增加了与 PS 版同样漂亮的卡片图像，并搭载了最新规则以及游戏系统。卡片讲解也对应现行 OCG 规则，战略性之高是卡片游戏史上最高的。就算是初次接触 DM 系列游戏的人，也能在抽奖模式体验卡片游戏的乐趣以及深奥的地方。这次"游戏王"将完全对应卡片游戏规则!



←名作终于登场，由于是彩机专用游戏，所以画面效果华丽得惊人。

变化极大的新规则!

DM(游戏王)系列终于完全对应现行 OCG 卡片游戏的规则了!!而且这次的 DMIII 不只是符合卡片规则而已，而且为了更接近漫画原作，还对规则做了一些改良!到现在为止只能以真实卡片来进行 OCG 游戏的玩家，用 GB 进行更有乐趣的游戏的时代终于来临了!由于从本作开始，游戏中的所有规则将完全对应真实卡片游戏，所以你可以将手中的卡片上的号码输入到游戏中去在游戏中得到你心爱的卡片!



↑这张卡片可是要输入号码才能得到的!

挑战 GBC 极限的画面素质!!

为了让 GBC 专用而进化的美丽画面!由于对应彩色 GB，本作品的图像比起前作更加地漂亮!并且终于真正达到同显 56 色，将 GBC 的机能发挥到极限，说不定这是 GB 有史以来最美丽的画面。卡片的图像大幅变化这点令人更加的期待。



↑画面极其华丽，同显 56 色的画面就是不一样!不论是卡片的绘制或是游戏场景都是令人吃惊的效果!!

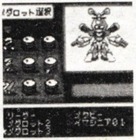
徽章机器人 3 独角仙篇

厂商:IMAGINEER 类型:RPG 发售日期:2000.7.28 对应:GBC 专用

徽章机器人最新作终于登场!

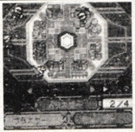
在漫画和卡通等媒体大受好评的"徽章机器人"的最新作终于登场。而且，变成彩色 GB 专用软件，系统与画面都得到了很大幅强化。此外，在战斗时。徽章机器人还会变形!

"徽章机器人 3"是让机器宠物徽章机器人展开机器人热战的 RPG 游戏。跟前作一样，可以汇集各式各样的零件与徽章，进行各种组合，创造自己特有的徽章机器人。而且在本作中，每个系统都获得强化。这次就先针对进化最多的战斗系统来做介绍。



←你要选择你的徽章机器人出战，要注意属性相克。

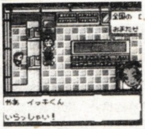
全新的战斗系统令人期待!



↑战斗画面大幅度提升，此次以斗技场为战斗场景，充满了乐趣。

在本作中战斗系统经过大幅改良，变成斗技场战斗。原野变成八角形，行动范围广大，可跟伙伴组队应战，战斗变得更炽热。此外，徽章机器人的细节部分也获得进化。在登场的徽章机器人中，约有 1/3 可以变形。变形时，可以提升能力值，获得特殊能力。每位徽章机器人都有数种形态，部分形态需满足特殊条件才能变形。只有视状况活用各种形态，才能胜利。

在此登场的徽章机器人多达 140 种以上，其中当然包括经过改良的前作机器人。究竟会有几位新机器人登场呢?这次可以跟伙伴并肩作战，不再是孤孤单单 1 人。虽然机器人战斗是 3 对 3 来进行，但跟伙伴共同应战时，1 人是 1 架徽章机器人。换句话说，玩家只要操作 1 架机器人，剩余 2 架由 CPU 操作。



↑主人公还是小齐(イツキ)，也有许多熟悉的角色登场。

樱大战 GB 檄·花组入队

厂商:MEDIA FACTORY 类型:AVG 发售日期:2000.7.28 对应:GBC

令人兴奋又紧张的体验入队!

加入许多新要素的超大作“樱大战GB”终于发售了!不过玩家所扮演的并不是大神一郎,而是帝国华击团的一名实习队员,而且必须在帝国华击团中体验为期1个月的入队生活。本周的新情报将要带你体验入队第二天的生活,并且介绍即将会发生的部分事件。喜欢此款游戏的你可千万不能错过喔!



↑樱在向你打招呼,由于是原创角色,所以可以自己设定主角的名字,这样玩得更投入!

入队第一天事件大公开!

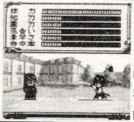
一定要早起呀!

第一天入队的主角,一早起床就遇到了LIPS(限时选择),要在限定的时间内将衣服穿整齐。如果衣着不整的话,会给花组队员们很坏的第一印象喔!



←必须衣着整齐才可以放心地出去,不要紧张,很容易的。

重点是每天的训练!

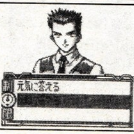


→第一天上午训练对手是樱,方法与樱大战2中的迷你游戏相似。

上午的训练以一周7天不同的日子来决定训练对手。入队第二天的初次训练是樱花的“居合”训练,在这个训练中有可能综合性地提高能力,而究竟结果会如何呢!?

晚上要巡逻!

晚上必须在帝剧内四处巡视,其实这时才是和队员们联络感情的机会。所以必须抓住这段宝贵的时间在帝剧内各个地方寻找花组队员。



←遇到同样晚间巡逻的队长大神一郎,要用什么语调回答他的问话呢?

洛克人 X 机械任务

厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日期:2000.8.10 对应:GBC

洛克人X的最新登场!

距离前作“洛克人4”已经过了3年,洛克人系列的最新作终于又要登场了!这次GB版的“洛克人X”是将以前在SFC版上的“X”和“X2”结合起来再加上原创要素,而且GB版还会有以往没出现过的新角色登场!战士们,拿起你手上的特殊武器,将阻挡去路的强敌全部一扫而空吧!



↑洛克人系列的特色被全部保留,一开始依然可以选关!

使用装备在右手的武器和超人的跳跃能力,向丰富多变的难关和头目挑战,一直是“洛克人”系列的特色,本作也不例外。不过既然是最新作,当然少不了追加各种新的动作了!此外“X”系列中的威力加强配件和轻型装甲也会登场,在GB版上也能享受正统动作游戏的乐趣哦!



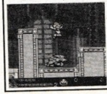
↑洛克人总是英姿飒爽的样子,本作他的实力有了提高!



↓洛克人的劲敌——基梅尔,实力凌驾于洛克人之上!

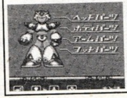
全新的系统华丽登场!

本作特别搭载了自动记录机能,就算玩到一半不慎关掉电源,还可以从中途继续玩!这对于便携主机来说可是十分不错的功能!



←在游戏中遇到危险的话,就可以使用中断机能了,也许还会对你有帮助的!

在本作终于加入了前几作中广受好评的强化零件系统!只要拿到隐藏在舞台某些地方的各种配件,洛克人就可以提升各种能力,甚至可以破坏砖块。



←有了这些配件洛克人的能力将得到飞跃般的提升,有些关甚至必须要有某些配件才能通过!

钓鱼太郎外传 凯特的冒险

厂商:VICTOR 类型:RPG 发售日期:2000.8.4 对应:GBC(专用)

你能钓到传说中的鱼精吗?

每一次都以好笑滑稽风格的题材娱乐玩家的 **RPG**“钓鱼太郎”系列，这次将叙述人类的妖精、神明通过对话而和平共存、出航冒险的故事。除了以钓鱼为目标外，冒险途中还能在遗迹中搜寻宝物，或是和同伴同心协力解决事件。当然，到了游戏有乐趣的当然是在最后以钓上梦幻鱼精作为剧情的最高潮了!



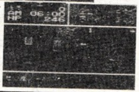
←游戏的主角当然是凯特，随着故事的发展还会有其他伙伴加入冒险队伍。

加入大量新要素的系统!!

古时的航海，是靠夜晚天空的星星方向来指引行船方位的。这种观测方位的方法也被融入了本作，成为新要素之一。看着天上星空，预想明天的天气，不但能据此来决定冒险进程，预知风暴来临也能及早把船驶入港口停泊。充满了乐趣!另外，航海中观察到的星座，还会记载在“星座笔记”中呢。

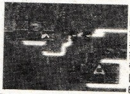


←透过星座的位置确定船的方向，是不是非常浪漫。

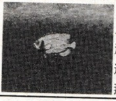


→发现的星座会被记载于星座笔记中，可随时查看。

主角就是从遗迹洞窟、地底湖艾雷斯大陆冒险启程的。横渡北东大陆、西大陆、北之岛等领域，目标是在第五舞台钓到鱼精。鱼精在什么地方等你呢?



←阿尔泰鲁帝国的遗迹中似乎藏有什么极棒的宝物。



→本作由于是彩色GB专用，各种鱼的表现非常生动。

连同栖息于日本的 **40** 种鱼类，加上热带鱼、食人鱼、梭子鱼、长鼻鱼等在海中栖息的鱼类共 **70** 种登场。而收集这些鱼类图鉴也是非常有乐趣的，但是那要付出许多时间喔!

超级猛男 GB 目标是肌肉之王

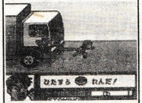
厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日期:2000.8.10 对应:GBC

电视节目搬上 GB!

能够与日本电视节目一样挑战像是“**SASUKE** 二世”“三振出局”等游戏，只为了能比记录早一秒完成，战况是相当地热烈。玩家在游戏中可以操纵与电视节目中相同的人来挑战 **6** 种比赛。体验超人运动所带来的乐趣。游戏模式有挑战成为 **SASUKE** 二世的“**SASUKE** 模式”与“三色筋肉”等其他五项比赛，以刷新这些比赛的记录为目标的“筋肉模式”。另外也能使用通信机能来进行化对战，或是交换各自保持的记录来挑战。

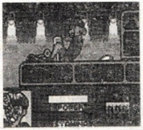
挑战日本电视节目中“超级猛男”的比赛吧!

铁人三项赛



↑包括锯圆木、搬牛奶桶和拉卡车等三项铁人比赛。最后以过关时间来定胜负。

帽子戏法



←作仰卧起坐、伏地挺身、背肌训练等3种类的运动各一分钟来比赛合计所做的次数。

超级跳水



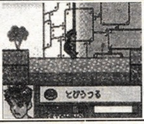
→从10米高的跳台上作跳水，穿过水面上9枚标示板的水上竞技项目。

SASUKE 二世



↑可以选择等三种竞技项目来作为竞技方法，可以挑战日本著名电视节目了。

三振出局



←一边用足球来作盘球，一边通过充满障碍的场地，并在终点作射门。

次世代陀螺锦标赛

厂商:HUDSON　类型:RPG 发售日期:2000.8.11 对应:GBC

陀螺锦标赛再次召开！！

于 **1999** 年 **7** 月发售的人气游戏“次世代陀螺大战”续篇登场。目的还是用次世代陀螺迎战强力对手，称霸超级战斗锦标赛。胜负的关键在于通过零件的强化和设定的调整，做成独创陀螺。期待你也能尝试各种设计，做出最强的陀螺。玩家可以持有 **6** 种陀螺，选择其中 **1** 种来进行战斗。如果所选的陀螺跟精灵的相容性不错，精灵就会依作战指示来进行战斗。选好陀螺后，向原野上发射陀螺前，先设定力气表和解放值。并可以做出特殊的发射动作，进行强力的解放。因战斗中只能对精灵下达 **1** 次指示，务必谨慎。



←此次小学生雄鹰再次拿起心爱的陀螺展开他寻找陀螺人的冒险。



↑陀螺的各种数值一定要了解，否则会输得很惨！

用独创陀螺称霸锦标赛！

陀螺是由 4 种用途各不相同的零件所构成。每种零件都有多种类型，务必视目的来作设计。不妨多方尝试各种零件。



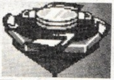
精灵芯片

精灵芯片是陀螺中最重要的零件。直接左右战斗胜败。



攻击环

攻击环安装在陀螺上部，直接影响陀螺攻击力的高低。



由于陀螺由 4 个部分组成，所以不能忽视其中任何一环，否则很可能在占优势时突然失败！

每个人都有自己的组装方法，可以说陀螺的组装方法有多种。要组装出最强的陀螺才能获胜。



基部

基部的机动力会左右陀螺旋转。速度愈快，对战斗愈有利。



平衡圆盘

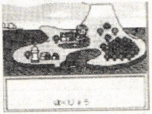
平衡圆盘影响陀螺的防御性能。强化后可弹开敌人攻击。

牧场物语 3

厂商:VICTOR SOFT 类型:SLG 发售日期:2000.9.29 对应:GBC

用自己的手开拓自己的生活！

开垦荒地和植农作物，所得资金再拿来饲养家畜，扩大规模的牧场模拟游戏推出系列第三作，不但系统大幅提升，还能够分别以男女主角来进行游戏呢！并且故事也因你所选择的主角不同，而有两种截然不同的发展。此外 **GB** 版终于有了结婚系统，怎么样，要注意培养感情呀！

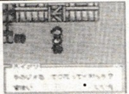


↑故事都发生在这个孤岛上，其实在岛上有许多有趣的事！

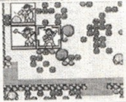
男主角的情况



主角彼得在前作中成功得复兴了“花之芽村牧场”之后。某日忽然觉得欠缺某些事物的时候，得知住在离岛的父亲的朋友逝世，并被委托帮助父亲朋友的独生女经营牧场，于是彼得开始了他新的旅程。



←将花芽村的牧场委托给村人，路上新的路程的彼得就是男主角了。

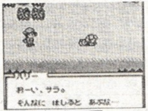


→既然是男孩子，那么做些体力活也是应当的，本作开发土地依然很重要呢。

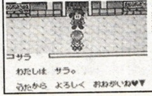
女主角的情况



女主角莎拉原本在大都市中的学校读书。突然有一天一个噩耗传来，在乡下经营牧场的父亲突然病死。莎拉赶回岛上一看，一切都已经荒芜。为了守护她与父亲快乐的回忆，莎拉发誓重建牧场。于是她认识了精通牧场工作的彼得……



→为了不破坏和父亲美好的回忆，莎拉开始了牧场生活。



←到港口迎接彼得的莎拉，从此开始了她新的生活。

携带电兽

厂商:SMLE 类型:RPG 发售日期:2000.11.3 对应:GBC,专用天线

GB 变手机!?以号码收集电兽!

一边与电兽战斗，一边在异世界中进行冒险的游戏即将上市了。使用出现于游戏中的手机交换情报，并打倒敌人获得同伴，目标是击败对手成为一位电兽使!



←画面上看似乎本作的有点抄袭口袋XX之嫌。不过画面还是很漂亮的。

“携带电兽”是一款运用移动电话(游戏中的)来体验电兽的收集和战斗的游戏。与贴身保镖电兽一同在广大的原野和迷宫中进行冒险,并与一百多种的电兽做朋友吧。曾经成为伙伴的电兽记录在行动电话中，并可随时呼叫出来。而电兽经历战斗也会因累积经验值而进化。因此,为了培养更多、更强的电兽,玩家必须到处去收集、战斗。对了,遇危险时怎么办?当然打电话给你的电兽朋友吧!



←GB主机上装上天线后，可以大幅度提高游戏中的电波接收度。



→每个版本的主角电兽都不同，分有速度型和力量型。

出现在游戏中的移动电话和主角的电兽都不同的两种版本，就连电兽的分布与出现率都不同呢。若能精通手机的功能,则可进化为更强的电兽。但要想得到另一个版本的电兽就必须通信交换!

在 GB 主机本体装上天线后,感觉便很像是手机呀。这是与初回制造版同捆的称为“携带电兽－强力天线”的周边，居然可以提升游戏中的电波接收度。连电兽的出现数值也会有变化的特殊物品。无论如何都要想办法弄到手!

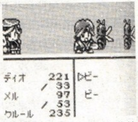


永恒传说

厂商:NAMOO 类型:RPG 发售日期:2000.11.10 对应:GBC

永恒传说终于登场 GB!

可以让玩家在充满幻想气氛的世界中进行冒险的 RPG 名作“永恒传说”在 GB 主机上公布了该系列最新作!故事背景是设定在一代主角克雷斯的时代约 100 年后,主角是一男一女的双胞胎,玩家则是他们俩的养父母,负责将他们养育成“穿什么像什么”的高手。本游戏除了容易让人沉迷的“穿什么像什么”的系统之外，还有许多该系列固有的有趣要素在里面!



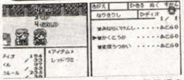
↑本作是全系列在 GB 上的第一作，系统方面有所改良，战斗方面依然是充满了乐趣，快去战斗吧!

双胞胎的大冒险开始了!

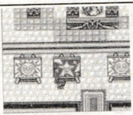
某天,美丽的夜空中落下了一颗流星。在星光中发现了一男一女的双胞胎婴儿。男孩子精力旺盛地大哭着,女孩子则睡得十分香甜。而 13 年后,在这个和平没有争端的世界中,开始了他们小小的冒险。



游戏主角的双胞胎兄妹迪欧与美儿，拥有一项名为“穿什么像什么”的特殊技能喔!这是指在换上各行各业的不同服装之后，就自然而然地能够成为该职业的高手的能力，而且还有可能进一步发挥出该职业所具备的特殊能力。想办法把游戏中登场的一百种以上的服装弄到手,并适时地穿上不同职业的服装,这可是让冒险成功的秘诀呀!



↑CP 是每套服装的经验值,要尽量提升 CP 让服装升级。注意多观察数值变化!



←游戏的目的就是培养两个孩子，要在城镇中冒险。

快餐店之恋 2.2

厂商:NEC 类型:SLG 发售日期:2000.11.11 对应:GBC

人气恋爱游戏登场 GB!

人气恋爱模拟游戏 **Pia Carrot** 系列最新作在 **GB** 上登场了!我们要将最新的情报毫无保留地报告给各位玩家们知道!不管玩家有没有玩过这个系列的游戏,都千万不要错过"快餐店之恋 **2.2**"呀!

再次创造美好的回忆吧!

从前作的"**2**"之后又过了四个月,主角对于将来的出路开始感到了迷惑。不论是选择读大学还是就业,都必须离开自己的家乡、独自出门在外。于是,迷惘的主角再度来到了"**Pia Carrot** 中杉路分店"。



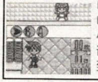
↑当然前作中的女孩子也会登场!



↓主角在打工中遇到许多性格各异的女孩子,很令人期待!

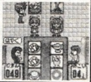
迷你游戏大公开!

洗盘子



要正确输入画面中央所显示的指令。要是不小心输入错误的话,盘子就会掉到地上摔碎。

服务生



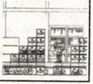
在限定的时间内,由下方开始,送上和客人所点的菜单内容相同的图片。

料理



当蓝灯出现在绿色量表上时,马上快速输入画面上方所显示的指令吧!

整理仓库



把指定的货物在限定的时间之内拿给润。会有老鼠跑出来干扰。不要让老鼠撞到货物!

扔垃圾



操作主角倒垃圾,可以远远地扔出去,不过要注意千万不要砸到小动物呀!!

找钱



在客人还没移动到画面的下方之前,要操纵主角移动到客人的正面。赶快把零钱找给客人

真·女神转生 恶魔之子 黑之书
真·女神转生 恶魔之子 赤之书

厂商:ATLUS 类型:RPG 发售日期:2000.11.17 对应:GBC、通信线

恶魔与人类之战再度展开!

一直让玩家期待的"真·女神转生"系列最新作终于在 **GB** 上登场了,并且还追求时尚(新·骗钱大法)地推出了两个版本。此次的"恶魔之子－黑之书"中的主角刹那为了寻找失踪的弟弟而进入魔界,从此展开了惊心动魄的冒险;而"赤之书"主角未来则比刹那晚一天进入魔界,开始寻找因事故而失踪的父亲。本作在画面上的表现是相当优秀的,不管是战斗画面还是动画方面的效果都是非常不错的,令人更好地投入到紧张刺激的游戏中去。怎么样,你准备好了吗?那么一起进入魔界吧!



→与弟弟相依为命的刹那。由于弟弟突然失踪,于是刹那开始了冒险之旅。



←要未来就是赤之书的主角,由于父亲失踪而进入魔界的未来,并将面临巨大的考验。

寻找仲魔是重头戏!

本系列的特征就是在战斗时要召唤仲魔,而如何得到仲魔则是非常有乐趣的。可以通过与恶魔交谈,或者进行合体来得到它们。这可以说是系列最大的卖点,在本作中依然乐趣无穷!



↑得到新仲魔后要先看看它的能力!



↑与恶魔对话,成功后会加入成为仲魔!

仲魔合体是关键!

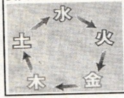
要想得到强力的仲魔,就必须利用仲魔的合体。但是合体恶魔的级别不会高于主角的等级,所以快快练级去吧!



↑最终还是按照主角等级决定,所以有时只能利用合体事故了。

仲魔属性极其重要!

由于仲魔的属性各不相同,所以有很强的相克性,在受到攻击时的损伤方面相差很大!所以要灵活运用才能取胜!



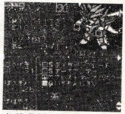
←属性表上显示的属性是环环相扣,必须拥有各种属性的仲魔才可以保持优势。

新世纪机器人战记 新章

厂商:TAKARA 类型:RPG 发售日期:2000 11.21 对应:GBC

救出世界各地的机器人吧!

这款聚集了所有人气卡通动画中的超级机器人角色之模拟 **RPG** 游戏“新世纪机器人战纪”系列，其最新作将 **RPG** 的形态在 **GAME BOY** 上登场了!游戏中，玩家必须一边在世界各地展开不同的冒险，一边找机会解救散落在世界各地的机器人同伴。而且这回与前面的系列作品相同，除了“勇者”系列的角色之外，游戏中还加入了人气十足的“绝对无敌一雷神王”、在最新的 **O-VA** 卡通作品中登场的“勇者王—最终我王凯牙”等作品中的角色，因此内容绝对会让喜爱这系列作品的玩家们兴奋得受不了。现在我们就快点来看看到底有什么内容吧!



↑著名系列游戏再次登场，画面与系统都得到了大幅度的提升!

在开始冒险之前要先了解游戏的新系统!

在这“新章”的游戏中，游戏的类型由以往的模拟 **RPG** 变更为纯种的 **RPG** 游戏了!在这里我们要为大家介绍令冒险高潮迭起的各种游戏系统。在这款由新旧 **19** 部卡通作品的角色共同组成的游戏中，你将可看到总数超过 **150** 个以上的卡通角色登场，你有能力将这些角色全部找出吗?准备挑战吧!

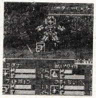
利用充满迫力的必杀技攻击!

战斗中可以靠积蓄“胆识”来使出有一击逆转威力的超级必杀技。除此之外，可以根据自己的编辑内容来发动一种叫做“交叉组合技”的强力合体技，以这种迫力十足的动画来带动精彩的战斗吧。



←战斗中必杀技都有动画表示，真是魄力十足。

可以交换战斗队伍!



→注意更换攻击对手，尤其是以强力人物攻击对方主力。

游戏中可以编辑两组成员最多为 4 人的队伍，以这些角色来展开冒险。即使在迷宫内你也可以自由地变更队员，因此可在战斗前为自己的队伍换上更强有力的角色，以他们来制造对自己有利的情势。

哈罗大作战

厂商:SUNRISE 类型:RPG 发售日期:2000.12.1 对应:GBC、通信线

收集巨大机器人资料!

搭载机器人资料于哈罗上的状态，叫“哈罗变化形态”，战斗中，基本上都是以此姿态进行。而在进行战斗时，储存力气的话，就可能变身为巨大机器人的转换机器人。如果还输入指令“转换”的话，可施展发动招数和强力的攻击!只是要学会这些必杀技就必须寻找学习对象，当然就是那些超级机器人。寻找这些机器人乐趣无穷!



←主角是少年诺波鲁。哈罗是他的资料收集型机器人。此次的冒险是为了阻止巴罗博士的野心。

哈罗的强化是游戏的一大乐趣!

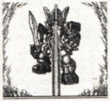
强化哈罗的方法在游戏中有战斗和培育两种。在战斗中，可获得经验值和道具零件。而经验值主要会影响变形后的战斗能力。在道场上的培育区分为四种迷你游戏，游戏一旦成功的话，哈罗的基本能力便会上升。另外，在此作品中由于对应通信缆线的关系，除了对战机能外，利用红外线通信，还会影响对手的机器人资料。另外，如果能与朋友通信的话，还会突然产生新的机器人呢!由此看来，通信机能在游戏中还占有相当重的份量喔!



↑这三个人是什么关系呢?还是哈罗最可爱(笑)。

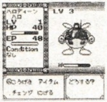
↓为了寻找邪恶的巴罗博士的线索，主角带着可爱的哈罗四处打听。





↑看见魔神王的超必杀技了，如果战胜他就可以让哈罗学会这个必杀技!

↓哈罗的能力随着不断培养会有增长，但是要注意机体的颜色变化对哈罗有影响!



哈罗的基本能力——体力、攻击力、速度和防御力，可藉由四种迷你游戏来延伸。如果能不断在迷你游戏中取得优异的成绩来让哈罗成长的话，道场的爷爷就会向你挑战，一旦胜他的话，就能获得稀有道具。

勇者斗恶龙 III 再造传说

厂商:ENIX 类型:RPG 发售日期:2000.12.8 对应:GBC(专用)

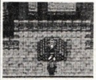
以新形式回归的不朽传说!

在 **FC**、**SFC** 上广受好评的勇者斗恶龙 **III** 终于在 **GBC** 上登场了!本作是拥有极好口碑的洛特传说三部曲的完结篇。在系统方面完全使用的是 **SFC** 的系统，并且在必杀技与战斗场景的上都呈现出令人惊异的表现，使玩家不得不佩服 **GBC** 的机能与 **ENIX** 的实力!如果你以前没有接触这款作品也不要紧，因为本作可不是简单的移植，而是加入了大量的原创要素，使得新老玩家都可以体会勇者斗恶龙的乐趣!



↑勇者系列，就算在 GB 上，也是原汁原味，一点都没有缩水。

转职系统

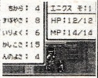


↑塔玛神殿当然也会登场，合理的转职可是过关的关键!

本作中的转职系统也是忠实地得到了移植。不过要转职的话必须有很高的级别，所以平时要多练级!

性格系统

在最初要通过回答问题来决定性格，而性格对于某些职业有极大的影响，所以最初就要注意性格选择。



↑性格是热血力量成长会快，因此作为战士十分有利。

时间流失

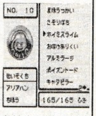


↑在地图中移动时由于时间不同遇到的怪物也不同，要注意呀!

在本作中是有时间概念的，冒险中会出现昼夜之分，有些特殊情节只有在某些特定的时间才会发生。

魔物徽章

本作中保留了魔物徽章系统，只要打倒特定的敌人就有可能得到该种魔物的魔物徽章，你能收集齐 **150** 种吗?



↑其实每种徽章有金、银、铜三种，要全部收集很不容易!

口袋妖怪 水晶

厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日期:2000.12.14 对应:GBC

传说的大作终于登场!

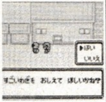
增加了丰富的事件与全新的网络功能之后，口袋妖怪水晶此次以集口袋妖怪系列之大成的强力姿态登场了!作为口袋妖怪的新时代作品，水晶将大幅度强化游戏事件并且将完全揭开“口袋妖怪·金/银”中的全部秘密!也可以说是口袋妖怪的最终版本!不管是刚接触口袋妖怪的人还是口袋妖怪的高手都一定可以充分享受本作带来的无穷乐趣!那么我们就一起去魅力四射的口袋妖怪世界中去冒险吧!



←传说中的圣兽登场，似乎本作中三圣兽占有极其重要的位置。

充满谜团的情节!

本作其实是“口袋妖怪·金/银”的最终完结版。在前作中许多的谜，在“水晶”中都会得到解答。并且开场画面中就充满了谜团!在开场画面中出现了大量的古代妖怪**アンノーン**。其实它们分别代表一个字母，如果破解开来则是 **CRYSTAL** 这究竟是什么意思呢?此外，**アンノーン**们与身后飞奔而去的传说之冰兽有什么联系呢?看来游戏最初就十分吸引人了。要想解开这些谜团的话就必须自己在游戏中寻找了!



↑在某些场所会有一些人告诉你一些传闻，事实上这与许多情节息息相关，一定要打听到手!

各方面变化很大!!



→在本作中从下午六点到中午十二点之间都可以收听了。



←每个村子中有很多可以交换妖怪的地方，这样就可以快速集齐怪物图鉴了。

口袋妖怪系列一直有一个特点，就是不同的版本基本画面没有什么区别，但是在细节方面却有很大不同。而本作变化更大。其中包括主角选择中可以选择女性角色冒险，随机出现的突发事件，可以交换的妖怪大幅度增加等等，当然一定也会有新的隐藏妖怪，怎么样?很期待吧!

迷宫之塔 多鲁鲁卡

厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日期:2000.12.15 对应:GBC

新的迷宫等你挑战!

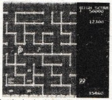


↑本作主角看起来很帅，有些像 DQ4 的主角？看来卡牌在本作中比重很大。

此游戏是以进入敌人的阵地夺取宝石“修艾尔”为目的的 **RPG**。当发生战斗后将会进入以卡片为主的战斗画面。其中武器防具与怪物都要用卡片来使出。注意己方的宝石“修艾尔”，丢失的话就会 **GAME OVER** 的。如果夺取了敌方的宝石，就可以得到资金和新卡片！为了加强力量也要不断地夺取敌人的宝石呀！

迷宫之塔是 FC 上的名作？

迷宫之塔最早于 **1984** 年在街机上出现。**85** 年移植在 **FC** 上，游戏各层都有宝箱，一边向下面的门前进。当时引起不小的轰动。事隔 **15** 年后终于以全新的形态在 **GBC** 上复活了！而本作的故事则是发生在前作的 **100** 年之后！



↑迷宫之塔可是有 16 年高龄的骨灰级游戏！！



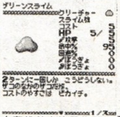
↓游戏战斗画面细节方面的刻画是非常细致的！



↑故事开始时会交代前作剧情！画面相当地好！

画面表现力惊人!

由于借助 **GBC** 的机能使整个游戏画面的表现自然非常生动。在游戏各个细节方面的处理都是很好的。使得游戏有脱胎换骨的感觉！



↑在战斗中使用的召唤兽，最好先要确认它们的能力！

↓在地图画面可以调整自己的卡片与攻击目标。这可是十分重要的工作！





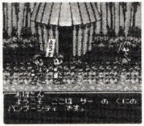
↑顺利取得敌方的宝石就可以过关，还会有宝物奖励呢！

爆弹君

厂商:MEDIA 类型:ARPG 发售日期:2000.12.22 对应:GBC

将原作世界观忠实再现!

柴田亚美老师目前正在日本的ファミ通杂志连载的超人气漫画，并在去年春天制作成动画而被播放的这部作品“爆弹君”，已变成动作 **RPG** 在 **GAME BOY** 上登场了！在游戏中担任主角的就是玩家自己本身。主角因为崇拜被选为 **GC(Great Child)** 的“爆弹君”而一起去 **12** 个世界里进行冒险之旅。



↑与原作相同，从十二个世界中开始神奇的冒险！

圣灵爆弹君！



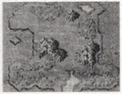
在游戏中担任玩家的随行同伴圣灵，以及在原作中和爆一起旅行的圣灵相同的“爆弹君”。拥有自己的一套思考逻辑，在战斗画面喜欢擅自行动。而且圣灵不会被敌人打死，是个不死的生物。

主要的战斗画面是一边和爆弹君协力作战、一边前进以横向卷轴型进行的动作游戏。如果过分依赖异体生物爆弹君的话，那么他就会变得非常暴躁，便不会按照玩家的想法进行战斗了！

游戏版的“爆弹君”是描定动画版的主角——爆，从原来活跃的时代到更稍早之前的世界。玩家本身就和爆一样，会在那里遇到许多的原作人物。



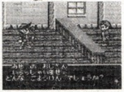
←炎被称为最强的战士，他就是本作中爆的最终对手。



↑各个世界都做成数字形状，在地图上走会遭遇敌人！以横向卷轴作战吧！

↓贩卖道具与练习作战，发生事件都是要在城市中发生！





↑在街道上去收集情报，另外还可以与爆弹君相互沟通呢！

格兰蒂亚

厂商:HUDSON　类型:RPG　发售日期:2000.12.22　对应:GBC

角色扮演超大作于 GB 上登场!



↑本作可是货真价实的格兰蒂亚,虽然使用的是类似外传的原创情节。但却做的原汁原味,绝对令人满意!

本作的主角夕日与他的朋友瑞希、土郎,在他们从学校被送到异世界之前只不过是非常普通的少年。在异世界苏醒的夕日,从这个世界的管理人——里艾蒂那里得知想要回到原来世界所需的钥匙的存在,于是决定为了收集钥匙而在格兰蒂亚的世界中展开冒险。

具有大量动作与益智要素的原野

在广大的世界中充满了许多动作要素以及解谜的机关,目的就是要让玩家进行游戏时绝不会感到无聊厌烦。冒险的舞台有"树海的深处"、"波尔克火山"等充满"格兰蒂亚"风格与各式各样变化的原野画面。经历在学校里绝对体验不到的冒险的夕日,究竟会遇见什么样的事物呢?



↑主角是个普通的少年——夕日,他的冒险中会遇到什么呢?

↓贾斯汀也会登场,因为这里是他的世界呀!



找出失散的朋友们!

夕日为找寻失散的朋友与回到原来世界的钥匙而冒险。给予他帮助的是贾斯汀与菲娜,也就是"格兰蒂亚"的登场人物们。有这些冒险前辈们帮忙,一定能够渡过任何危机吧!?



→强力同伴会对夕日的冒险有极大的帮助。赶快去寻找他们吧。

改头换面的战斗系统

至今的系列作品中使用"IP计量表"来进行的战斗已配合 GB 的特性加以改良过了。虽然不能像 SS 及 DC 那样进行真实时间制的战斗,不过期待能够改成可享受各式各样战略的战斗方式。

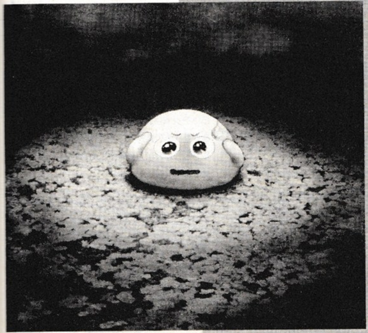


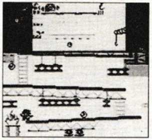
←虽然不可能与原作用相同的战斗系统但是简化后的刺激感得到了保留。

GB 名作

大回顾

名作、异作全部收录其中。游戏类型多种多样,从 ACT、RPG 到 STG、PUZ 应有尽有。评析内容分为"购买理由"、"怎样的游戏"、"特别收录"三部分,具有很强的权威性与收藏性。





合集

GB 博物馆

80 年代风行一时的手掌机上的 4 部名作再复活。

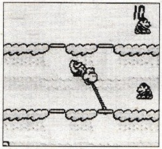
厂商:任天堂　发售日:1997 年 2 月 1 日

购买理由

虽然是单纯的游戏，但有深度的内容使人欲罢不能！赶快投入其中吧!!

在 80 年代风靡一时的手掌机——"GW"上的"火灾"、"大章鱼"、"石油危机"这 3 部作品再次复活在 GB 上。为了不让左右出来的人掉进洞里而操作出入口的机板的游戏。"火灾" 中是用担架将从失火的大楼中跳下来的人们运到救护车上的游戏。"大章鱼"是从弯曲的大章鱼的触手下钻进去捞宝藏的游戏。最后,"石油危机"是阻止从破裂的管道中流出的石油，把石油输到外面的油桶中的游戏，这 3 部都设有"过去模式",只要上下左右的操作就可以进行游戏。总之，规则简单，行动和时间都受限制，一旦复杂起来，就十分难对付。

怎样的游戏



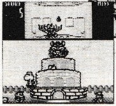
▲一些 80 年代的游戏收录其中。

"现在模式"和"过去模式"哪个更熟悉

游戏最明显的特征是有和 GW 上一样的"过去模式",还有经过改编的"现在模式"。虽说变成了"现在模式",但规则并没有什么变化。但人物变成了受欢迎的角色小恐龙 YAOSHI。虽然规则相同，但也会感到是不同的游戏。作为不知道原作的玩家，也许还会以为是马里奥和 YAOSHI 系列的新游戏呢！

▶喜欢怀旧的玩家的必备软件，看到玛里奥是否就能回想起当初玩 FC 的时代呢？

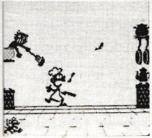




◀城堡上的角色是谁呢？好象是负面角色啊！那么就一定要打倒它!!



▲大章鱼是谁呢？它是帮助主角冒险的伙伴还是拦路的敌人呢！



合集

GB 博物馆 2

G&W 上的名作再现，极力推荐由两段画面表示的"大金刚"！

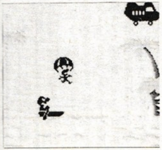
厂商:任天堂　发售日:1997 年 9 月 27 日

购买理由

我们熟悉的大金刚、降落伞、还有厨师……喜欢怀旧作品玩家的必备软件

80 年代流行的可随身携带的游戏机 "GW"。复活的第二款是 "BAMIN"、"降落伞"、"厨师"、"头盔"、"大金刚"这五部作品。"BAMIN"就是打怪兽，只要把从地下攻上来的怪兽打回去就可以了。"降落伞"是用小船接住从直升机上掉下来的人。"厨师"是把不知为何飞到空中的肉、鱼、香肠用锅接住，做成菜的游戏。"头盔"是一边躲避从空中掉下来的锤子，一边逃进小屋的游戏。"大金刚"是一边躲避木桶，一边前进到大金刚的旁边，破坏它所站的地面，救出被抓的碧琪公主。虽然都是很简单的游戏，但不小心的话也会立刻 GAME OVER。

怎样的游戏

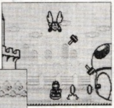


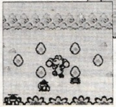
▲一些 80 年代的游戏收录其中。

这真是一个游戏吗？"现在模式"完全不同

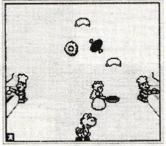
内含五部游戏的"GB 博物馆 2"中，每个游戏都准备了 "现在模式" 和 "过去模式"。"现在模式"比"过去模式"的画面更加鲜艳。基本规则虽然没变，但角色设计和游戏内容都有了细微变化，玩起来感觉截然不同。也就是说，可以玩到 10 个游戏。

▶上面飞着的难道是乌龟吗？至于空中的锤子，到底是飞龟投下来的还是玛里奥发射的呢？

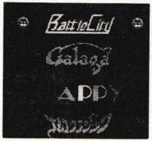




◀蛋中到底是什么生物呢？骨灰级玩家一定心里有数吧。



▲非常单纯的画面却能够带给玩家无限的欢乐。



合集

NAMCO 博物馆 VOL.1

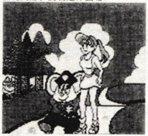
“坦克大战”等 NAMCO 代表作的四合一！

厂商:NAMCO　发售日:1996 年 7 月 21 日

特别附录

追加 RANKING 模式
只要得奖就有好处

只要玩家在游戏中得分超过出上一次的成绩，屏幕上会自动显示出密码。回到开始画面选择 RANKING 模式输入密码，就可以欣赏到 BONUS 画面，而且每个游戏都设有金、银、铜奖。如果四款游戏都拿到奖，据说就会有奖励。到底是什么呢?



▲只有输入密码才可以看得到的画面，是对玩家取得好成绩的奖励!?

购买理由

与家人一同享受 80 年代的名作大合集

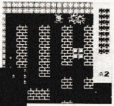
80 年代的四大名作复活了，其中包括家喻户晓的“坦克大战”、“快乐猫”，还有射击游戏“GYARAGA”和“高尔夫游戏”。这四款不同类型的游戏是以合集形式展现在玩家面前的，游戏不存在任何复杂的操作，而且还搭载 HELP 机能，为初学者讲解操作方法，实在十分体贴。过去曾体验过它们乐趣的人自然不必说，就算你没听说过也不要紧，和家人一起享受快乐吧。

怎样的游戏

令人怀念的“GYARAGA”，只要将敌机全歼就可过关。

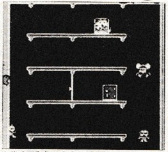
“坦克大战”是以司令部不被毁的前提下，击破敌坦克为胜利条件的，坦克火力最高可以 POWERUP 三次。令人怀念的 GYARAGA 也是将敌机全歼就可过关。“快乐猫”的主角是只老鼠，它的目的是把被老猫抢走的东西夺回来，要多多利用门的反弹。

▶“坦克大战”一关有二十辆敌坦克。玩家需要把它们各自的特点以及金属壁、冰原等地形因素也考虑进去。





◀在 GYARAGA 中，战斗机被 BOSS GYARAGA 用怪光线捉住时，实际上是 POWER UP 的好机会……



▲“快乐猫”中如果被小猫抓住或是把皮筋踩断就算出局。



合集

NAMCO 博物馆 VOL.2

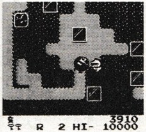
“小蜜蜂”、“德鲁加之塔”等 NAMCO 的 4 个经典游戏可以一次集齐!!

厂商:NAMCO　发售日:1996 年 11 月 29 日

特别附录

“新小叮当”为桌面游戏增加了乐趣

这里收录的还不光是经典游戏，还新增加了带有桌面游戏特征的“新小叮当”。只要集齐三个钥匙就可进入下一关。每 10 关左右就有 BOSS 出现。还有一些即使掉下来也不会坏的石块和一旦被卷入就出问题的炸弹，这都是原作中没有的新要素。



▲打倒所有敌人并不是游戏的目的，因为敌人会一个接一个的出现。

购买理由

操作简单的游戏也可以十分投入

控制自己的战机左右移动，并迎击异形的“小蜜蜂”中，要注意落下来的敌人。“小叮当”中，玩家的目的是把敌人吹炸或是用岩石砸死。越深的地层，杀敌后分也越高。“德鲁加之塔”描述的是主人公吉尔救助囚禁在塔最顶的公主加依的故事。途中主角要不断地寻找宝物和通向上层的钥匙从而推进游戏。设有公式战以及全明星赛的“家庭棒球 4”可以进行连线对战。

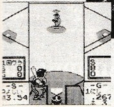
怎样的游戏

NAMCO 合集第 2 弹也充满魅力

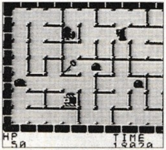
集合了过去的 NAMCO 大作的复刻版第 2 款。1979 年的“小蜜蜂”可以说是射击游戏的鼻祖，除此以外，1982 年的桌面动作游戏“小叮当”；1984 年的以谜之塔为目标的动作游戏“德鲁加之塔”；棒球游戏的精品“家庭棒球 4”，都是不可多得的名作。这一系列选择的全是非常有趣的游戏，适合初玩者体验游戏的魅力。

▶在“小蜜蜂”中，只要在游戏中按住 START 键就会显示现在的得分，超过 5000 分会奖命。





◀“家庭棒球”中如果队员把球棒挥得呼呼作响那就是状态极佳的标志，玩家大可期待他超水平的发挥。



▲“德鲁加之塔”每层都有隐藏宝物。其中包括增加 HP、破坏墙壁、解开咒语等重要道具。



NAMCO 博物馆 VOL.3

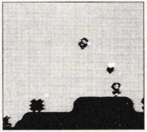
集合了网球、麻将等招牌游戏！物超所值，是可以长时间游戏的一份软件。

厂商:NAMCO　　发售日:1997 年 7 月 25 日

特别附录

收录了很多红白机时代的名作

虽是正统派制作，但从动作到方块各种类型均有收录，在游戏平衡性上受到很高评价。GB 版中再制作的只有"麻将小子"，剩下的都是红白机时代热卖的名作。另外针对初玩者，还设有帮助机能，简单明了的解释游戏规则。



▲好象人物是小了一点儿，不过这才考验玩家的技术呢。

购买理由

从动作到麻将有丰富多彩的类型，令人高兴

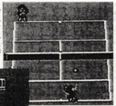
动作游戏"スカイキット"、方块类游戏要素明显的"巴比伦之塔"、可以进行对战的"家庭网球"，还有"麻将小子"。这是集合了 4 种轻松愉快的游戏类型，非常耐玩的软件。它的魅力在于可以随时开始、随时结束，而且好成绩还可以留在分数榜上，并得到特别的奖励画面，一定要挑战哟！

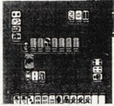
怎样的游戏

全家同乐的招牌游戏

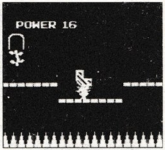
首先，在"スカイキット"中要根据被援与的不同的任务驾驶自己的战机击碎敌人，而要习惯特技飞行的技巧就很困难了。接下来在"巴比伦之塔"中，是要将 L 形的方块进行组合过关的神奇游戏。"家庭网球"中会经常交换场地，不注意的话会找不到自己控制的角色。另外在"麻将小子"中的牌面的细腻程度令人吃惊。

▶"家庭网球"在游戏一开始必须决定是一对一的单循环还是"过关斩将"的世界选手模式。

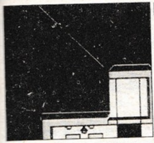




◀虽然是没有办法的事，不过游戏画面确实不大好看，只有在光线充足的地方游戏了。



▲"巴比伦之塔"的攻略重点在于"L"形石头的方向。



TAITO 合集

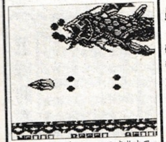
以 TAITO 过去的 4 部名作为招牌，是一款超越时代，让玩家爱不释手的游戏。

厂商:TAITO　　发售日:1997 年 2 月 28 日

特别附录

移植到名机种上的决定版追击游戏

"塞盖亚"的前身是历史悠久的"DALAGAITU"。最早是街机上横版射击的大作，然后移植到任天堂和超任上，之后又分别移植到 PS 和 SS 上。完成度很高的系统充满魅力，使人爱不释手。



▲击落敌机会有 POWERUP 宝物出现，千万别错过。

购买理由

连 TAITO 的招牌角色泡泡龙都登场了

集合了 TAITO 的 4 部代表作，如题目一样是一款内容丰富的综合游戏集。"泡泡龙"是以举止可爱的吹泡泡的怪兽为主角的动作游戏。另外"电梯大战"是操纵间谍偷取机密文件的惊险类游戏。"TAITO 追逐 H.Q"是开车追击犯人的赛车类游戏。而"塞盖亚"则是在各机种上都移植了的名作 DALAGAITU 的 GB 版。确实是类型和游戏性上都丰富多彩的一款游戏。

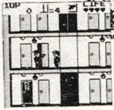
怎样的游戏

虽然简单但容易上瘾的游戏系统

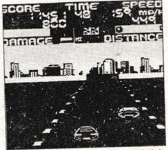
"泡泡龙"中是把敌人封进泡里，再打破泡泡打倒敌人的游戏。还有泡泡变成葡萄和草莓的时候，吃了会加很多分。"电梯大战"是从大楼中门上带有"!"标志的房间偷取所有机密文件的游戏。巧妙的利用电梯上下是关键。在"TAITO 追逐 H.Q"中要在时间限制内逮捕犯人，见到逃走的车时就要用自己的车身挡住它。"塞盖亚"中灵活运用射击和保险是重点。

▶为了治好弟弟的病，寻找神秘的"月之水"是"泡泡龙"的目的。要是玩家过于磨蹭，屏幕上会显示"快点"的提示。

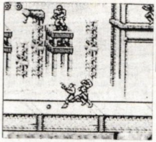




◀主人公间谍邦德一共有 4 种武器，一次只能装备 1 种，因应状况选择使用吧。



▲"TAITO 追逐 H.Q"是考验玩家驾车技术的游戏，要时刻注意车距。



KONAMI GB 经典 VOL.1

过多少年都不会褪色的游戏性!!!

厂商:KONAMI　　发售日:1997 年 9 月 25 日

购买理由

忠实移植“沙罗曼蛇”等名作

作为 GAMEBOY 初期主要支柱的四大名作，其中有在各机种上均有移植的精典射击游戏“沙罗曼蛇”，手持鞭子杀妖斩魔的动作游戏“恶魔城”，以及全程共 16 战以取得世界冠军为目标的“KONAMI 赛车”，最后还有中国元老级玩家无人不知无人不晓的火爆横版动作游戏“魂斗罗”。总之，KONAMI 以自己的实力忠实地再现了原作的风采。

怎样的游戏

再次体验激烈的战斗吧！

“沙罗曼蛇”共有 5 关，玩家可以选择从任何一关开始游戏。游戏还设有连射功能，只要把 AUTO SHOT 调成 ON，就万事大吉。“恶魔城传说”一共 4 关，每关都有身怀绝技的老板把守，只要胜出就可以进到更深一层。自己组队自己捡修的“KONAMI 赛车”，一旦在比赛中冲出赛道或是撞上障碍物，就会损失惨重，一定要小心。“魂斗罗”我想不说大家也知道……

特别附录

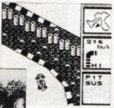
“心跳”的女王诗织友情客串

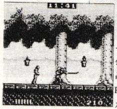
在游戏设定画面中，只要选择“游戏解说”就会进入解说讲座模式，从基本操作说明，宝物介绍到攻略心得，对四个游戏一一进行讲解。实用性奇高，再加上解说小姐竟然是在“心跳回忆”系列中大红大紫的超人气美少女——藤崎诗织，千万不要错过哟。



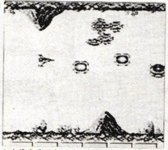
▲按 A 键向后翻页，B 键向前翻页，如果你是第一次一定要去捧捧场。

▶在“KONAMI 赛车”中赛车的受损状况会显示在画面上，如果不尽快进维修站修理的话，不仅影响速度还会……





◀用鞭子攻击蜡烛后会变成心、十字架和水晶等宝物，帮助玩家 POWERUP 和回复体力。



▲吃掉去落敌机后出现的胶囊能加强火力，另外对于突破 5 万分的玩家会奖命一条。



KONAMI GB 经典 VOL.2

在 GB 上首次移植的“GATONG GATO”等 4 部作品，是一次收集名作的超值机会。

厂商:KONAMI　　发售日:1997 年 12 月 11 日

购买理由

KONAMI 的经典 4 部合成一集登场

射击游戏“兵蜂”、动作游戏“加油吧伍佑卫门”、赛车游戏“摩托车”，桌面游戏“GATONG GATO”，昔日值得怀念的游戏 4 部合在一起了。在各自游戏类型中都是风靡一时的佳作。虽然系统都很简单，但却不会令人厌倦。特别是“GATONG GATO”也很意外地在 GB 上首次移植。是 fans 们必买的。

怎样的游戏

在“加油吧伍佑卫门”中还有迷你游戏

“兵蜂”是纵版动作游戏，取得隐藏在云中的铃当来增强火力，打倒敌人 BOSS 过关。在“加油吧 伍佑卫门”中打倒敌人可以得到金币和增加力量的道具，还可以进行有趣的迷你游戏。“摩托车”是在布满沙地和火圈的跑道上飞奔的速度之争。怎么样，已经动心了吧！

特别附录

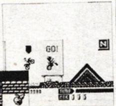
“心跳”中的角色做为游戏向导登场

在“游戏向导”中，有解说游戏方法的“说明”，有传授攻略法和窍门的“建议”，还有对玩者进行评价的“排名”这三个项目。而担任向导的就是“心跳剧场 VOL.2 虹色青春”的女主角虹野沙希，特别要注意“排名”一项中，她的表情以及语言会随评价不同而发生变化。



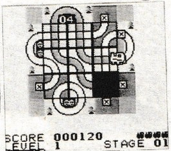
▲继 VOL.1 中的诗织之后，又有“心跳回忆”的人气角色登场。

▶摩托车”共有 8 种赛道，而且有 3 种等级设定。

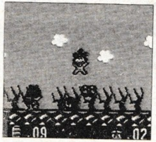




◀“加油吧 伍佑卫门”中有很多隐藏的通往地下的台阶，里面尽是金币和宝物。



▲磨磨蹭蹭的话，碍事的电车就会出现。



合集

桃太郎合集

“电铁Ⅱ”和“电剧”的双重乐趣，绝对超值。对战也很火爆哟。

厂商：HUDSON　　发售日：1996年8月19日

特别附录

可爱的包装罐也和游戏一样是GB专用

从“桃太郎传说”系列中选出两部人气度极高的游戏，装进可爱的包装罐里就成了这个“桃太郎合集”，之后又发卖了继作“桃太郎合集2”，游戏中加入了许多新的乐趣，比如只有在GB中才能看到的原创卡片和台历等等。



▲和“桃五郎电铁Ⅱ”有些不同的为GB专门设计的台历。

购买理由

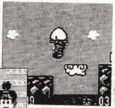
桃太郎变身……

“桃太郎电剧”除了角色动作、宝物、陷井等设计的多姿多彩，人物表情也很丰富可爱。桃太郎自己在游戏中变身成小狗、小猴、小鸡等小动物，在屏幕上蹦来蹦去，爬上爬去，飞来飞去，看着他这样活跃，就连玩的人也起劲。而在“桃太郎电铁Ⅱ”里，那种无法预测未来的不安感同样很刺激，只是不加思索的买下物件当然不会胜利，而经过深思熟虑才买下的物件如果骰子运气不好一样是要败下阵里。

怎样的游戏

桃太郎系列作品二合一

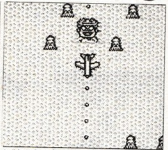
这部“桃太郎合集”收录了“桃太郎电铁Ⅱ”和“桃太郎电剧”两大名作。“桃太郎电剧”是款愉快的动作游戏，有许多奇特的宝物在游戏里出现，只要好好利用，打穿6关不成问题。而“超级桃太郎电铁Ⅱ”有两个目的，一个是尽快到达目的地，另一个则是疯狂购买土地、店铺和公司。



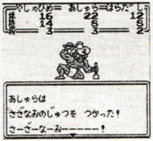
▶在“桃太郎电剧”中高高飞起的桃太郎将展开大冒险。桃子是他的武器！好好用这些水果吧！



◀好不容易下决心买下的物件遇上台风和火山喷发，也会遭受巨大损失。



▲“超级桃太郎电铁Ⅱ”（GB版），在桃系列中是人气NO.1的超杰作。



合集

桃太郎合集2

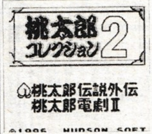
桃太郎系列作品合二为一，可爱的罐头包装用途广泛！

厂商：HUDSON　　发售日：1996年12月6日

特别附录

种类丰富的“桃太郎”系列

作为HUDSON招牌的人气系列“桃太郎”，以RPG和ACT为主，再加上升官图和冒险游戏类型多种多样，无论哪一部都非常畅销。看上去象糖果或是巧克力的罐头包装也很可爱，就算真的把它当作糖罐也是个不错的选择，要么用来收集别针什么的小东西。



▲要想更换游戏需要关机重新回到开始画面。

购买理由

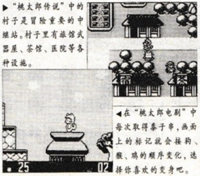
内容POWER UP后的“桃太郎电剧2”

以“桃”系列历代作品中出现的人气配角们为中心，由“贫之神传说”、“夜叉姬传说”和“浦岛传说”传说三部曲构成的RPG“桃太郎传说外传”，再加上以惩罚地狱王为游戏目的的带有喜剧色彩的ACT游戏“桃太郎电剧2”，内容非常充实。在“外传”中玩家可以欣赏传说三部曲不同的故事情节，因此使之成为谈话的焦点，而“电剧2”无论是在版面，还是陷井上都大幅增加，使内容更加丰富。

怎样的游戏

三部曲的选择以及练习关十分体贴玩家

在“桃太郎传说外传”中，无论玩家从三部曲中的哪一部开始游戏都没有关系，而且不用打穿一部再进入第二部，三部曲可以同时进行。只要你设有记忆储存。如果不在神社把“天之声”记录下来，那好不容易打到的进度就会消失。“桃太郎电剧”搭载了练习用的儿童模式。对动作游戏没信心的玩家可以用它来找找感觉，攻击是靠把小桃、大桃、特大桃丢出去进行的，另外游戏中设有许多迷你游戏，可以靠它赚点钱。

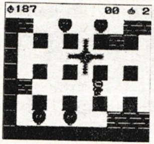


▶“桃太郎传说”中的村子是冒险重要的中继站。村子里有旅馆武器屋、茶馆、医院等各种设施。

◀在“桃太郎电剧”中每次取得黍子串，画面上的标记就会按狗、猴、鸡的顺序变化，选择你喜欢的变身吧。



▲喜欢“桃太郎”系列的GB玩家一定不要错过。



炸弹人经典回顾

GB 炸弹人三合一！拦我者死，我炸，我炸，我炸……

厂商：HUDSON　发售日：1996 年 7 月 21 日

特别附录

了解 GB 版炸弹人的历史

从 1990 年发卖的 GB 版炸弹人第一代"炸弹小子"开始，四年后又发卖了"炸弹人 GB"，再加上 95 年发卖的"炸弹人 GB2"，这五年内一共在 GB 上发卖了三个不同版本的"炸弹人"，都收录在这个"炸弹人精典回顾"里。换句话说，这个精典回顾代表着 GB 炸弹人的历史。



▲在开始画面登场的吉祥物哈尼，在超任版和土星版中是敌人角色。

购买理由

操作简单，轻松上手

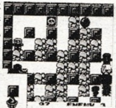
此游戏最大的卖点，我想还是在于它没有较复杂的操作，而使玩家能轻松上手，再有就是那种炸人时爽呆了的感觉。虽然说这是 GB 版，但也不会例外，足以让人热血沸腾。另外，GAME OVER 有密码显示，玩家可以接关重新开始。以密码形式，存取进度，会存在若干不安因素。不过一次可以体验到三种不同"炸弹人"的乐趣，我想玩家会作出正确的选择。

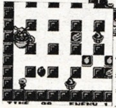
怎样的游戏

GB 炸弹人三合一

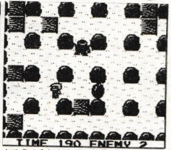
堪称 HUDSON 代名词的动作游戏"炸弹人"系列，在 GB 上的三个版本"炸弹小子"、"炸单人 GB"、"炸弹人 GB2"合三为一，就成了这个"炸弹人精典回顾"。每个版本都提供了对战模式，允许同时最多四人进行对战，而且每个版本的宝物种类及各舞台机关陷井的设定都有细微的差别，使玩家可以体验到不同类型的"炸弹人"的乐趣。

▶在三部作品中，大放异彩的大概要数"炸弹人 GB"，不过其难度也许是三作中最高的，要有心理准备哦！

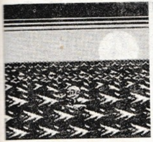




◀在"炸弹人 GB"和"炸弹人 GB2"中玩家还可以和巨大的 BOSS 来场爆裂大战。基本要上诱敌深入。



▲玩家只要把火力加强到可以贯穿整个画面，那就没什么可怕的了。



原人合集

在 GB 上发卖的"原人"系列尽收于此，绝绝对对的超值！

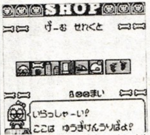
厂商：HUDSON　发售日：1996 年 11 月 22 日

特别附录

为玩家设计了 6 个迷你游戏

在"GB 原人游戏"中，一共收录了 6 个迷你游戏，至于具体情况还是留给玩家自己去发掘吧！

现在可以告诉玩家的只有利用金币购买游戏券才能进入其中。因此，在游戏中一定要多多地收集金币，这样就可以买到更高级的游戏券了。



▲首先要把游戏券买到手，不同级别的游戏券有不同的价格。

购买理由

收集宝物变身成原人吧

人物滑稽的动作，就算光看不玩，也能得到极大的快乐。游戏最大的特色在于"头"，也就是用头部撞击攻击敌人，动作虽然可笑效果却很惊人。

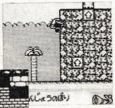
另外，使用宝物后主角还可以变身成原人。吃了小块肉，可以变成 GB 石头人，吃了大块肉可以变成 GB 怪叫人，变身后的主角攻击力爆增，积极利用吧！顺便说一句，吃了海龟后变成的"龟原人"天下无敌。

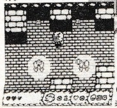
怎样的游戏

原人奇怪的长相也是笑料之一

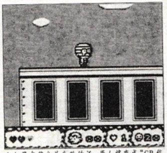
本合集是由"GB 原人"、"GB 原人 2"和"GB 原人世界"三部游戏组成的。在开始画面中可以任选其一进行游戏，"GB 原人"和"GB 原人 2"是动作类游戏，游戏规则和操作方法基本一样。不过，使用宝物变身的种类不同，所以还希望你能慢慢品味其中的乐趣。尤其是原人在跳跃、攀岩或是倒挂在房顶上时面部表情不一，十分可笑，要注意观察哟。

▶按住上下方向键并连击 A 键，原人就能用牙齿爬上笔直的墙壁。同样方法也可以上树。

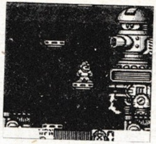




◀在"原人 2"中，只要吃了"肉"，玩家就可以从 GB 盗人、GB 达人和 GB 食人三种角色中任选一种。



▲如果在奖分关失败的话，原人将变成"GB 伤残人"，而被攻击受的损伤也是以前的 2 倍。



合集

洛克人世界 5

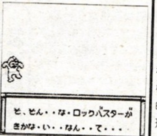
让我们用强力的洛克大炮打垮入侵的外星机器人吧！

厂商:CAPCOM　发售日:1994 年 7 月 22 日

特别附录

CAPCOM 人气作品系列

“洛克人”自 87 年在红白机上发卖第一代起，先后在红白机(“洛克人 1~6”)和手掌机 GB(“洛克人世界 1~5”)上各发卖五部作品。进入超任时代，又有“洛克人”和“洛克人 X 1~3”等作品出现，再加上外传“洛克人”(SF)，真可称得上是一个大家族。



▲在前作中无敌的超级洛克枪也没用了，洛克人能保住性命真是奇迹。

购买理由

看起来容易玩起来难，适合动作高手

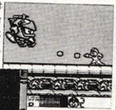
其实操作很简单，要么跳，要么用洛克炮射击，可是实际玩起来却很难。几乎所有敌人都不能一击必杀，这就要求玩家要一边躲避敌人的攻击，一边不断还击。况且洛克人脚下还是些浮石、电梯之类不稳定物体，因此不太适合初学者游戏，不过对那些充满信心的动作高手来说，也许只是小意思。另外，用来接关的密码很长，可千万别记错了，不然可要前功尽弃，从头来过了。

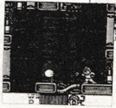
怎样的游戏

为了保卫地球，洛克人挺身而出

舞台设定为未来的地球。洛克人被外星机器人阿斯打败！世界上各大城市被自称世界鲁拉斯的机器人们占领，而且那些机器人是由地球上没有的物质制造而成的，以前的武器不能伤其分毫，于是博士开发出代替“超级洛克枪”的新型武器——“洛克大炮”。装上洛克大炮的洛克人势不可挡，向着外星机器人的基地冲去。

▶遇到敌人不用慌，对着它狂射就行。一枪打不死的敌人很多，所以躲避敌人的攻击也是很重要的。

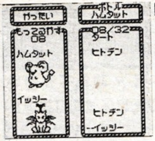




◀玩家一旦失手，能量槽就会减少。这时就要补充能量，用洛克枪打炸敌人的子弹……



▲威利博士失踪数月后，又有新敌人出现，他就是鲁拉斯，游戏中的他十分难缠。



合集

超魔神英雄传说·怪兽群

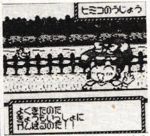
不可思议的妖怪，可以进化 100 种以上，是集合“妖怪宠物”的育成游戏。

厂商:BANPRESTO　发售日:1997 年 12 月 12 日

特别附录

游戏与原作一样充满乐趣

这个游戏最大的特征就是可以培育在人气动画片“超魔神英雄传”中登场的宠物妖怪。如果有什么不懂的事可以到“希美子农场”。在这里动画片中，最喜欢宠物妖怪的少女希美子会进行讲解，此外还可以在这里交换瓶中宠物或进行合体。



▲在“希美子农场”中，可利用通信机能与别人交换宠物或进行合体。

购买理由

寻找由进化合体产生的珍稀妖怪

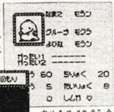
这个游戏最主要的目的就是要得到“珍贵妖怪宠物”。把孵化出来的妖怪与其他妖怪合体的话，就会得到通常很难出现的妖怪。而且，再加以精心培育，成长进化后还会变身成新的妖怪宝物，正因为非常困难，所以当找到“珍贵妖怪宠物”时会格外激动。

怎样的游戏

迫近妖怪宠物之谜

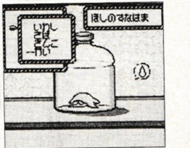
神仙们居住的另一个世界——神部界，在那里正流行收集一种叫“妖怪宠物”的宠物。在山谷遍布的地图中走来走去，收集更多的妖怪宠物是游戏的基本规则。先在地图上设置瓶子得到“不可思议的种子”，然后孵出妖怪宠物，在瓶中喂它食物和水，还要让它适当的出来散散步，宠物就这样成长起来。随着培养方式的不同，说不定会长出珍贵的妖怪宠物呢！

▶在“监视”命令中可以随时看到瓶中宠物的能力。在“进化”部分的心形标记有 4 个时，再让它睡觉，就可以进化为新宠物。

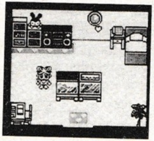




◀有时要用“散步”命令让它去外面走走。用蝴蝶和蜻蜓和它一起玩，还可以进行教育。



▲需要注意的是，当宠物想吃东西或喝水时，如果不给它的话其能力就会变弱。



SLG

在游戏中发现!电子宠物2

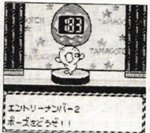
总共有26种电子宠物登场!还可以与电子宠物打招呼?!

厂商:BANDAI　发售日:1997年10月17日

特别附录

宠物经过3个成长过程的变化

"电子宠物"系列最初是作为小型携带游戏发卖的，但很快就发展成一种社会风潮。它的操作虽然简单，但随游戏时间的推移，宠物会变成各种样子，甚至连动作及性格也发生了变化，因此广受欢迎。它刚生下来时是宠物婴儿，大约经过3天就成长为幼年宠物，经过4天以后就变成了成年宠物。



▲当长成成年宠物后就可以参加宠物赛跑、知识竞赛，还有选美呢!

购买理由

隐藏有本作原创的宠物

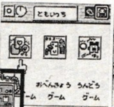
这次可以培育的宠物总共有26种，包括"在大海中发现!!电子宠物"、"在森林中发现!!电子宠物"。另外还有本作原创的宠物登场。并且可以同时培育两只宠物。还可以保存8只宠物的记忆。另外，育成模式也有所增强。与宠物进行的游戏增加到了3种，召唤宠物时会有各种各样不同的反应，宠物们的动作也更富个性，与前作相比，培养的乐趣加强了。

怎样的游戏

寻找宠物时的快乐，培养宠物时的欢愉

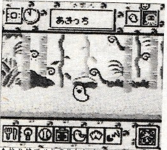
首先，玩者来到在森林和大海中的宠物世界，寻找宠物蛋。游戏从这里开始，在地图中隐藏的宠物蛋共有8个。蛋孵好后，可以喂它吃饭，也可以和它做游戏来培养。因为它有时会生病或从岩石上掉下来，所以需要你无微不至的关照它。当它成长为成年宠物后可以参加赛跑和各种比赛。也可以通过连线与朋友进行宠物对战。

▶成长指数设定也进行了加强，特别是教养一项，要加强非常困难。不过玩家还是要努力培养呀!





◀在博士的研究所里有很多仪器。能够进行储存记忆，还可以调查蛋的数量。



▲按B键可以与宠物打招呼，因为它有时会从岩石上掉下来，所以危险的时候要提醒它。



SLG

GB WARS TURBS

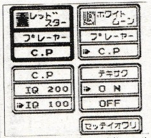
GB版战略SLG经过AI强化后重新登场，这回可是很难对付哟!

厂商:HUDSON　发售日:1997年6月27日

特别附录

游戏很易上手

在1990年发売的正统战略SLG游戏"GB WARS"的基础上强化了AI智能，再次制作的就是这款游戏。而且选择宿敌系统的设定更是令初级玩家和老玩家都能够乐在其中。游戏系统上继承了HUDSON时代的正统派风格。



▲在开始前的设定中，可选择CPU的级别和有无宿敌系统。

购买理由

CPU思考时间很短，可以顺畅的进行游戏

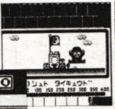
一般的战略SLG都因为CPU思考时间较长而受到批评。但在这款软件中，电脑思考程序却十分迅速。玩时绝对不会感到节奏缓慢，而且CPU的智能设定为"IQ200"和"IQ100"两种。后者是普通难度，而前者则很难取胜。总之，无论与哪一级CPU对战，都会让你感到十分有趣。

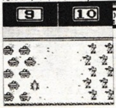
怎样的游戏

排除了角色影响的正统性游戏

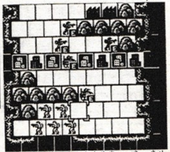
玩者在50多种地图上指挥自己的军队作战，目的是占领敌方首都。另外，可生产的兵器包括陆海空共24种，玩者通过占领城市来增加自己的收入。占领城市，只需把步兵或战斗工兵布置在城市中即可。如果是中立城市，只要一次性部署就可以了。但如果是已被敌人占领的城市，就需要把城市耐久度减为0才行。确实是一款极正统的战略SLG游戏。

▶被敌人控制的城市、工厂以及敌人的据点都有一定的耐久力，不使用步兵和战斗工兵是无法夺下来的。

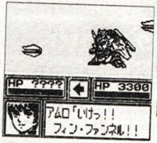




◀战斗中双方单位同时攻击，陆战中当然是坦克最强，但有时也会被步兵击败……



▲建立起前线，再以此为防线，一步一步地占领城市。



第二次超级机器人大战G

集结“古今中外”的钢铁奇侠，献给玩家们的厚礼！

厂商:BANPRESTO　　发售日:1995年6月30日

购买理由

机器人们豪华登场，再战江湖

要说游戏最吸引人的地方，就是把历代超级机器人的明星们搬到同一个舞台上，再加上原创的故事情节，更是使机器人FAN们越陷越深，欲罢不能。在“第二次G”中登场的有高达等众多偶像英雄。再加上人气度巨高的V高达、G高达等明星，更是确立了“第二次G”在玩家心目中的地位。故事围绕V高达、Z、ZZ高达展开剧情，高达迷们千万不要错过。

怎样的游戏

多彩的系统和战略

“第二次G”是继超任版“第四次”发卖之后，首次在GB上制作的机器人大战系列作品。在基本系统上同其它战略游戏并无大异，唯一在系统上可以区别于其它同类游戏的就是精神指令的设定。在“机器人大战”中登场的机师们都有自己的精神指令，有的可以帮助战友恢复体力，有的则可以确保攻击的成功率。除此之外，游戏中的某些剧情是完全忠实于动画原作的，因此倍受好评。

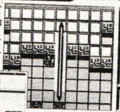
特别附录

只要花钱，所有机体均可改造至最强

在游戏中登场的己方机体，只要花钱就可以强化机体本身或是搭载武器的攻击力。而且，如果能够将某些个别机体的各项能力值均改造至最强，便有可能追加新的特殊能力！其中还存在连名字也一起改变的特例！



▲把“V2高达”强化至最高级，它就会变成“V2高达BLASTER”！



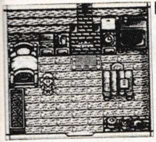
▶只有特定的机器人才会搭载的MAP兵器。相信大家都很清楚，它是一次可以攻击复数敌人的强力武器。



◀以阿姆罗初恋的情人拉拉为首，许多在其它系列作品中不会成为伙伴的角色也将与你一起战斗。



▲不过，游戏中的二流角色也确实不少哦！



牧场物语 GB

遵照死去爷爷的遗言经营农场，饲养牲畜。

厂商:VICTOR　　发售日:95年6月30日

购买理由

首先应从开荒做起

同家喻户晓的“TAMAGOTTI”一样，本作是育成型游戏。从开垦荒地开始，用废木修栅栏，到每天固定的工作：往田里浇水，喂猪养牛……全是些细心的活，忙前忙后……鸡不下蛋了怎么办？冬天没有牧草怎么办？游戏可以让玩家体会到农民的艰辛。

怎样的游戏

要把握季节、天气各项状态

时间会以春夏秋冬的顺序推移。要想把死去爷爷留下的土地建设成为富有的大农场，作为主角的你可得加把劲儿。玩家一面要开垦适合种田的土地（离水源近的土地最好），一面还要买来小牛等动物饲养。另外还得记住不同季节播不同的种子，注意别把收获时间搞错……总之一句话，玩家要处处留心才行。不过正是因为如此，当牧场顺利发展时才会加倍喜悦。

特别附录

只有与朋友交换才能到手的宝物

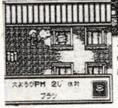
可以把自己精心培养的动植物通过通信线与朋友交换。因为有些是不交换得不到的东西，所以请你务必试试看。另外，玩家努力一年以后，老爷爷的灵魂就会出现，根据他的评价，农场有可能扩建，因此十分值得期待。



▲虽然如何开垦由玩家决定，但徒手做的工作很有限，所以还是去找些工具来吧。



▶离主人公家不远的小镇上有六家店铺和一所教堂。游戏开始时必需的种子和牲畜只有在这里购买。



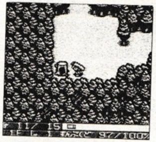
◀好不容易才弄到手的小牛，玩家如果常常跟它聊聊天，为它刷洗身体，沟通感情的话……



▲如果请住在储存室的伯库鲁帮忙，他会在你关机后帮你打理农场，只是速度会减为以前的四分之一。

A・RPG

不思议的迷宫·风来的西林 GB



超任人气作品外传，拥有每次进入都不一样的迷宫，不愧是不可思议的迷宫呀！

厂商:VICTOR　　发售日:1995 年 6 月 30 日

购买理由

一旦失手从头来过，残酷的冒险

此游戏最大的特点就是迷宫每次进入都会不一样，不一样的地图，不一样的宝物。每一次冒险的条件都会发生变化。"这一次又会有什么宝物呢"、"以现有装备究竟可以到达哪里呢"……抱着这样的心情，玩家会不断挑战，百玩不厌。

迷宫里危机四伏，主人公时刻都有被砍死或饿死的危险，我想谁都不愿意将自己辛辛苦苦培养的主人公，因为一次意外或一次事故而牺牲吧。那么就要记住那句话"安全第一"。

特别附录

主人公一旦死去就会前功尽弃

本游戏最不同于普通 RPG 的就是主人公一旦在迷宫中死亡，就要回到月影村从零开始。主人公原来的体力、等级、宝物等都将不复存在。而且迷宫每次都不一样，这就要求玩家必须认真对待，不能再存在那种"死了不要紧，只要有进度"的想法。



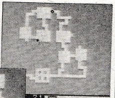
▲如果在迷宫中死去，就会被送回月影村的 TOTO 屋，那里的小姐每次都会精心照顾你。

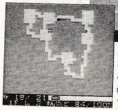
怎样的游戏

为了寻找合作伙伴才踏上旅途

在寻找知心朋友的途中，主人公来到了"月影村"，为了帮助村民，他不得不去不可思议的迷宫走上一趟，故事就从这里开始。随着迷宫一层层地深入，敌人也变得越来越强，同其它 RPG 一样，主人公要不断杀敌，积累经验，努力升级，收集宝物。游戏还设有与冒险毫不相干的抢答模式，问题主要是关于迷宫方面的各种知识。

▶这是迷宫第一层的地图，画面只显示主人公走过的路，所以要仔细寻找宝物啦！





◀这是第二次进入时第一层的地图，和第一次进去时有很大区别，楼梯、宝物的位置都变了……



▲这就是冒险出发地月影村。回到村子时别忘了和村民对话，以便了解情报。

RPG

OIN Ⅴ 隐忍的继承者



人气 RPG 的续作再次登场！从Ⅰ到Ⅳ的人气角色们集结在此！

厂商:BANPRESTO　　发售日:1995 年 3 月 24 日

购买理由

角色的长相清晰可见

开始游戏之后，首先映入眼帘的是角色们那扩大的脸。今作可以让玩家负出前所未有的感情投入。另外，游戏几乎从一开始就是小组战斗，所以如何利用各角色的特点就成了推动故事发展的关键。主角变身后的形态，可以随着不断地成长进行三次 POWER UP，希望玩家不要忘记。

特别附录

历代的主人公相继登场

今作中，历代的主要登场人物都与剧情有关，这是系列的完结编。没有进入游戏的玩家可以从前四作开始玩起。除了这五集以外，"ONI"和"幕末降临传"也是不错的选择。



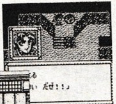
▲至今没有见过的登场人物的长相清晰可见。这也算是本作的一大卖点吧！尤其是对于那些玩过前作的玩家而言，能够一起控制系列中所有的主角，一定是件非常过瘾的事。

怎样的游戏

究竟母亲被捉到什么地方呢？

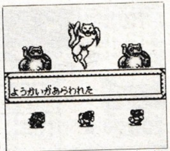
继承了道场，过着平静生活的少年琥金丸开始了他宿命旅途。这些早已被常叶丸感觉到。常叶丸的感觉没有错。有一天，琥金丸的妈妈突然被妖怪捉走了。吓傻了的琥金丸按照妈妈留下的话与青梅竹马的伽罗开始了了解自己命运的漫长旅行。战斗系统有一些改动，比如减血的数值又可以显示了等。而且还增加了回复体力的中继点。

▶在大战开始之前，先找一找附近有没有回复之泉，利用它在迷宫里也一样可以记录的。

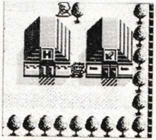




◀从村民那里听取情报是很重要的，在"ONI"系列里反复询问一个人有时会说出不同的话！



▲这次的旅行基本上是以小组为单位进行的，所以玩家一定要注意编队。



RPG

女神转生外传 最后的圣经Ⅱ

究竟他能不能救出养育自己的魔兽呢？

厂商：ATLUS　发售日：1993年11月19日

特别附录

召集魔兽时的交谈变得轻松许多

"女神转生"系列的魅力所在——和恶魔的交谈系统对于初学者来说是难点之一。至今为止，可以和恶魔对话的只有主角一个人，而这次谁都OK。玩家可以从队伍中任选一人同恶魔交谈，然后，对话会自动进行，最后显示交涉的成功与否。总之召集魔兽伙伴变得更容易了。



▲无论让队伍中的谁上去搭话，成功率都不会提高。

购买理由

新系统的导入

魔兽伙伴系统和恶魔合体系统已经成为"女神转生"系列的代名词。除此之外，本游戏还追加了一些全新系统，在这里要介绍给大家的是在故事中盘出现的名叫"魔兽调教师"的角色。他的作用是：把魔兽伙伴交给他之后，经过一段时间，会变身成为更高一级或更低一级的新魔兽。游戏采用这种新系统，可以令玩家对魔兽伙伴更容易产生感情。

怎样的游戏

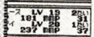
追加了对战模式

可以对战的"黑色女神转生"系列在系统方面，游戏基本按照"女神转生"系列的风格，非常正统。不过在世界观设定方面有着细微的变化。在系列作品中最特别的就是利用GB机能重新追加的"对战模式"。总的来说这是一部将"女神转生"的概念与幻想世界这种特殊的世界观很好地融合在一起的RPG游戏。

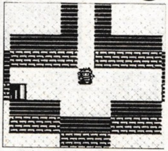
▶战斗采用指令式进行，如果觉得麻烦的话，也可以选择自动战斗模式，即全员以武器攻击。



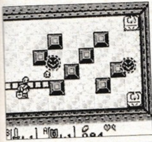




◀在魔兽伙伴中，有一些是通过特殊事件加入的。而且有的魔兽还可以装备武器。



▲游戏采用系列中少有的2D地图。游戏中出现的宝物和魔兽都是熟面孔哦！



A·RPG

塞尔达传说·梦见岛传说

超人气系列"塞尔达传说"的GB版登场了!!

厂商：任天堂　发售日：1993年6月6日

特别附录

个性派角色拥有个性派的对白

游戏中会有许多个性派角色登场。比如总在写信的莱特先生，还有只有打电话时才会说话的WURURIRA爷爷等等。特别是主人公的救命恩人塔林、玛林父女是关系剧情发展的重要角色。精采的对白要好好记住，也许会有助于推动故事的发展。



▲岛被施了咒语，令在居住在上面的人永远都无法离开岛屿。为了解除咒语，林克开始了冒险。

黑白画面也迫力十足的正统RPG

购买理由

通俗易懂的故事情节，新手也能轻松过关。虽然游戏画面是黑白的，内容却相当得精采。

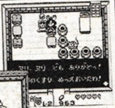
随着剧情发展，主人公的LV不断提升，就算是新手也能够轻松游戏。许多有名的个性派角色也将出场。从单纯的画面中细细体会游戏的乐趣吧。另外，打倒BOSS后得到的乐器能够演奏，一定得听听。

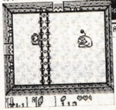
探索岛上的迷宫吧

怎样的游戏

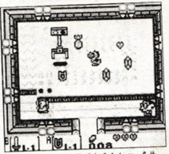
被龙卷风卷走的主人公漂流到了一个叫KOHORINTO的岛上，幸亏遇上了好心的塔林、玛林父女才得救。于是主人公为了解开"风鱼"之迷，开始在岛上冒险。岛上有许多迷宫，每打串一个就可以得到新宝物和强力的武器装备，而且以前不能去的地方也就可以去了。当玩家打串所有的迷宫时，岛上会发生一件特殊事！另外，让人有点感动的结局画面也一定要看哟。

▶在某某地方会有出售秘药的商店。涂上这种药以后，就算血减到0也会自动加满！

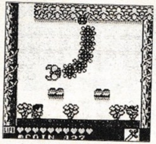




◀在对决BOSS时要注意选择武器，因为有的武器对BOSS无效。另外，观察敌人的规律也是取胜的关键。



▲割掉地上的草会得到金币和红心，多捡一些金币到商店去大玩一场吧。



RPG

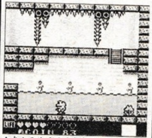
钟为谁而鸣

ACT + RPG + AVG!!
有哭有笑的剧情令人着迷!!

厂商:任天堂　　发售日:1992 年 9 月 14 日

特别附录
主人公的变身是通关的关键

游戏的一大特点就是主人公有一身变化自如的好本领。随着剧情的发展，他可以变身成为青蛙、蚊子等动物。比如在水中或者需要跳跃力时就变成青蛙，在狭小的空间里移动时就变成蛇，总之要求玩家随机应变。在游戏终盘，一定要把"幸福的果实"和"温泉之蛋"等变身宝物带在身边。



▲在人无法呼吸的水中，如果变成青蛙就可以轻松通过了。

购买理由

RPG 新手的必修课

战斗操作十分简单，非常适合 RPG 新手。就算你不善长难解的 RPG 游戏，也可以轻松地进入本游戏。战斗采用只要与敌人遭遇就自动攻击和防守的 AUTO 方式，十分有趣。游戏中处处可见"超级玛里奥"系列的影子，让人百玩不厌。迷题还有动作难度适中，是一旦上手就很难罢手的游戏。就是结局有点想哭!?

怎样的游戏

宫殿、冰河、火山、港口……

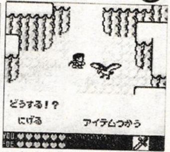
美丽的蒂拉米丝公主统治的米尔非尤王国被邪恶的大魔王狄拉林率领的魔王军占领了。得知这个消息后，主人公——鼎布雷王国的王子理查德与他的死对头——理查德为了营救公主开始了旅行……主人公每解开一道谜题就会有新的一关的大门向你敞开。虽然操作简单，不过游戏舞台丰富多彩，再加上只有绞尽脑汁才能解开的谜题，和数不清的迷宫也足以让玩家应付一阵了。

▶在迷宫一样的宫殿里，只要找到方块、红心、梅花、黑桃形状的钥匙就能打开相同形状的大门。

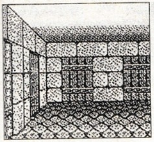




◀游戏中按下 START 键就会进入宝物装备画面。其中包括用来记录的日记本和地图等无限使用品。



▲通常的战斗会自动进行，看双方谁的血先减完。如果见势不妙，马上按下 B 键中断战斗吧。



RPG

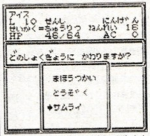
创世纪 外传 I 女神受难

迷宫型 RPG 的 GB 版，是为数不多的完全日本原创版!

厂商:ASCII　　发售日:91 年 10 月 1 日

特别附录
培养成上级职业的角色

本游戏的角色由 5 个种族、3 种人格(好人、一般、坏人)、8 种职业组成。在 8 种职业当中，召唤师、武士、僧侣、忍者这 4 种被称为上级职业，很难得到。把自己的角色培养成上级职业也是"创"的一大乐趣。



▲武士和僧侣是会使用魔法的特殊战士。这两种职业可以由黑白魔法师转职而成。

购买理由

打倒敌人，夺取宝物，这就是 RPG 的原点

从"创世纪"系列继承下来的乐趣主要分为两种：一种是"二话不说把敌人打倒"的快感，另一种是"寻找稀有装备"的兴奋。游戏中武器系统是采用电脑版"创 V"以后的规则，使后排攻击成为可能。当然，同其它 RPG 相比，战斗的残酷性也不可否认，但正是因为如此，游戏才更加刺激。另外随时随地可以中断的设定也很不错，是最适合慢慢回味的游戏。

怎样的游戏

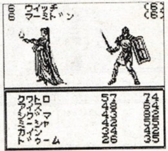
受女王之命除掉潜入旧城的恶人

故事情节非常的简单明了，就是完成女王交给的任务。每层的地图采用 16×16 的 3D 地图，不算大。玩家要一边寻找每层的出口，一边推动剧情发展。战斗当然是通过指令形式进行。在迷宫里进门时遇到敌人的话很有可能发现宝箱。但先要确定有无机关，如果有，一定要先解除机关才能取得宝物。对于那些被复杂游戏玩伤了的玩家，这部作品可以用来换换口味。

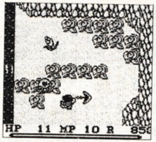
▶游戏一开始是在训练场设定角色。这里玩家需要考虑的重点是为了转职的数值分配(数值是随机的)。



◀这是在"伯鲁达克"商店买东西的画面，当然要把重点放在防具上。另外不要忘记初期装备是不可以卖的。



▲战斗非常残酷，一不小心就会全军覆没。



RPG

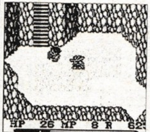
圣剑传说

GB 早期 ARPG 的最高峰,不可不玩!!

厂商:SQUARE　　发售日:1991 年 6 月 28 日

特别附录
从"FF"到"圣剑"进化过程的索引

玩家可以从游戏中出现的宝物以及系统设定里找到"FF"的影子。比如,"まんまるドロップ"货币单位的"ルク"还有道具店里的"ポーション"等,有很多熟悉的名字。另一方面,在系统上象"圣剑"系列的蓄力槽等设定,也忠实再现。



▲加入伙伴后,和其它"圣剑"系列一样,伙伴会在画面上跑来跑去,很可爱。

购买理由

武器的使用要随机应变

是 SQUARE 作品中少有的强调动作性的游戏。劈荆斩棘、攀岩走壁,主人公使用的武器要因当时的状况随机应变。虽然是传统的游戏,却可以给玩家一种是自己在推动剧情发展的实际感觉。

另外从游戏的流程上来说比起现在家用机更接近过去红白机的风格,这也是魅力之一。总之,是一款"不玩不知道,一玩吓一跳"的游戏。

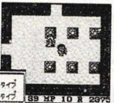
怎样的游戏

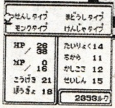
经受每一次战斗的考验

本游戏讲述主人公为了保卫支撑世界的玛娜之树同黑暗骑士战斗的故事。战斗系统与"圣剑"系列一样,攻击方式分为武器攻击和魔法攻击两种,武器可以在店里买到,而魔法只能靠完成事件到手。在游戏登场的敌人里有部分只能用魔法打倒,这就要求玩家合理地选择攻击方式。

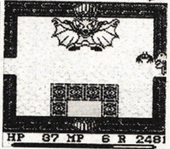
另外,本作还追加了其它"圣剑"系列中没有的新系统,即可以随意选择伙伴的种族,这也是本游戏的魅力之一。

▶和主人公一起冒险的少女,她也是黑暗骑士追杀的对象。

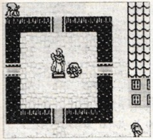




◀只有主人公可以在战斗中成长,LV UP 时玩家可以选择提升 4 种能力值中的任何一种。



▲只有在特殊地点才出现的 BOSS 是主人公的好几倍,不仅是大小,体力上也有很大差异。



RPG

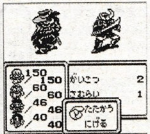
魔界塔士 SA · GA

正统长篇 RPG"沙加"系列的原点,超任版的原型!

厂商:SQUARE　　发售日:1990 年 11 月 16 日

特别附录
"沙加"系列的原点

作品是在超任和 PS 上都有发卖的长编 RPG"沙加"系列的前身,值得纪念的第一集。不只一个的主人公候选人以及有限的复活次数等可以看出,"沙加"系列系统很多根源于此。当然,与超任等版本的"沙加"相比,缺少对主角个性的强调,但是由此却创造出"沙加"系列独特的风格。



▲因为是 GB 版,所以画面是没办法的事,不过"沙加"系列的优点都显示出来了。

购买理由

吞食怪物身上的肉可以变身为新种族

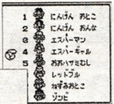
本游戏最大的特点就是所谓"肉"的存在,这种"肉"可以从打倒的怪物身上取得,吃了这种"肉"的伙伴会兽化,同时自身能力会有所增强。不同的怪物身上有不同的"肉",食用后会变成什么样的怪物,谁也不能预测,当然也就不能保证每次都会变强,但是有一点是可以肯定的,只要运气好,就有可能变身为远远超出人类能力的超战士。虽然有赌博的倾向,但也算是一种有趣的设定。

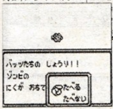
怎样的游戏

伙伴的种族多种多样

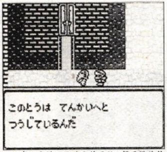
世界的中央耸立着一座高塔,有无数的冒险者向它挑战,试图探求到什么,可是无一生还,至今那座塔还被一团迷雾所笼罩着……主人公为了解开这个谜,开始了探索。参加冒险的主人公候选人一共有 8 名。他们当中有人类、有超能力者、甚至还有怪物,种族十分丰富。

▶玩家要从 6 种族 8 种类的角色中选出主角。角色间个性的差别在于人类可以装备武器,怪兽则不行。





◀在战斗中得到的"肉"任何角色都可以吃。只是吃了以后,就会变成怪物,在装备上会有限制。



▲故事从离塔不远的小镇开始,解开塔的封印,调查塔里乐园之迷则是主角的目的。

AVG

名侦探柯南·地下游园地杀人案



对于在游乐园中发生的杀人事件,名侦探柯南会做出怎样的推理呢?

厂商:BANDAI　发售日:1996 年 12 月 27 日

特别附录

知名漫画游戏化

在日本已经搬上荧幕的人气漫画的游戏化大家熟悉的大叔,侦探毛利小五郎、阿兰还有元太、光彦、步美组成的少年侦探团都会登场。每个角色的个性特点都忠实于原作,有的能帮上忙,有的一点儿忙都帮不上。不过能推理凶手是谁的只有柯南。当然,就算你根本没听说过原作也可享受到其中的快乐。



▲游戏分为 3 个事件。

购买理由

采用了原创剧情

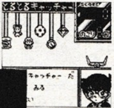
玩家如果不随着剧情发展,做出相应的推理,事件是得不到解决的。不过就算你推理错误,故事也会继续下去,也就是说根据柯南的推理,结局会发生变化。比如说在中途做出错误判断,虽然最后知道犯人是谁,但是却让他给跑了。或者事件推着推着好象走过了迷宫,绕在其中出不来,这样的情况都是有可能发生的。另外,柯南的行动也会影响事件,使犯人的杀人方法或是圈套改变,所以玩家可以不断挑战。

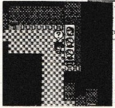
怎样的游戏

最基本的就是探听、调查与思考

事件发生后,首先该做的就是探听。登场人物除了自己人一共是 8 个,其中一个人被杀,那剩下的 7 个人都将成为疑犯,除了他们 7 个人还可以和伙伴交谈,或是返回现场进行调查。这样慢慢地解决事件,问题会渐渐明朗化。当收集了全部必要的证据,就到了指出凶手的时候了。无论玩家指对还是指错,都会进入结局画面。

▶在游乐园的游戏厅里可以玩到几个迷你游戏,另外在故事进行过程中也有迷你游戏。





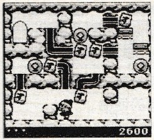
◀如果觉得有什么不对劲的地方,一定要仔细调查。一般柯南在发现线索时常会停下来歪歪头。



▲如果不能收集足够的情报、证据、不考虑凶手的心理是不可能找到真凶的。

SLG

卡拉镇的大事件



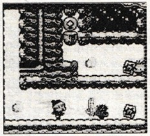
角色因宝物改变的各种动作十分可爱!!

厂商:STAR FISH　发售日:1997 年 12 月 19 日

特别附录

打击敌人与利用敌人

敌人中大部分都可以用"卡拉姆饼"或是 Hi 超音波攻击打倒,但有的地方利用一下它们反而可以更简单的前进。所以一定要仔细观察地图后再行动。敌人中既有能踩的也有不能踩的,一定要小心。有的敌人被踩后就会变得非常凶暴。



▲仙人掌男登场,虽然平常看起来很老实,可要是谁踩了他……

购买理由

广告中的奶奶将在游戏中登场

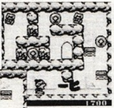
在广告中成名的点心快餐店"卡拉姆饼"里的角色们是游戏的主角,其中 HiHi 呻吟的 Hi 奶奶用不同的宝物作出不同的动作。比如吃了卡拉姆饼,她就会用 HiHi 的超音波声音攻击敌人或是破坏墙壁。要是吃了"酸饼"Hi 奶奶就会被酸的变小,动作十分可笑。

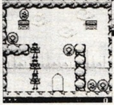
怎样的游戏

用头脑与宝物凑齐钥匙碎片

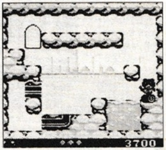
玩家只需要凑齐散在地图上的钥匙碎片,送往下一关的大门就会打开。虽然游戏规则和地图都很简单,但到了每关的后段,取宝物的顺序非常重要,如果不用脑子,很容易会被闷死,还好游戏没有时间限制,可以好好考虑再决定路线。万一不小心被封住,还可以用 START 键重新开始游戏。努力夺回被抢走的点心吧。

▶每吃一个卡拉姆饼就可以发出一次 Hi 超音波。如果"ヒー"(Hi)从画面上消失,就会失去作用。

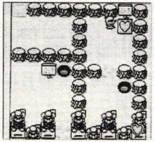




◀他们有时组成梯子,,有时组成小桥帮 Hi 奶奶渡过难关。



▲虽然地图看上去很简单,不过要顺利过关还需要利用好各种宝物。



ACT

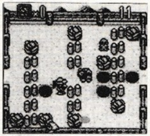
鼹鼠~阿尼

穿梭于地上与地下之间，完成鼹鼠的使命。

厂商:任天堂　发售日:96年7月21日

特别附录
使用通信线联线对战

游戏包含了动作和智力游戏的要素，可谓一举两得。使用通信线还能双人对战。两人分别操纵阿尼和甚平，阿尼试图将地上的道具丢进洞里，而甚平则要阻止它，然后互换攻守，谁丢的多谁胜，如果数目相等那么所用时间少的一方获胜。



▲仙人掌男登场，虽然平常看起来很老实，可要是谁踩了他……

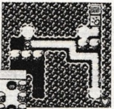
购买理由
打洞时要留意位置关系

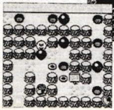
既然主角是鼹鼠，那游戏的重点不用说一定是打洞。象迷宫一样的地图上障碍物星星点点，被困住跑不出去的情况时有发生。如果真的遇上这种情况，就该挖个洞下去。当然地下也有坚固的岩石，不可能畅通无阻，所以要巧妙地钻上钻下，才能找到出路。了解自己所处的位置关系是迈向成功的第一步。另外宝物的使用方法也多种多样，可以用来圈住敌人，还可以用来破坏墙壁。

怎样的游戏
丢出宝物砸开出口就可过关

为了救回被绑架的妻子和7个孩子，鼹鼠阿尼开始了大奋战。只有在要地才能找到的宝物“黑球”，如果丢进地洞里会回到原来的地方，它可以扔也可以滚，玩家可以用它打碎堵塞出口的墙，向世界的更深层前进。和“黑球”有同样作用的还有“桶”，只不过它是埋在洞里的。另外还有只能推，不能拉的“秤砣”等等，玩家要考虑它们的特性，再进行配置。

▶甚平的武器是锄头，可以用它来砸阿尼或打洞、埋洞，总之是一个多用途的道具。

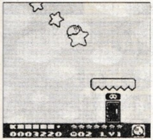




◀坚固的城堡无论怎么也破坏不了，只有共同作战了。另外，与其不停的打洞，不如把已打好的洞连起来。



▲游戏综合了许多桌面 GAME 的要素，令系统变得更加直观有趣。



ACT

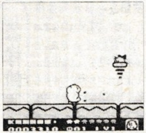
星之卡比 2

把敌人吞进肚里不断 POWER UP！卡比那可爱的吞吐动作实在令人着迷！

厂商:任天堂　发售日:1995年3月21日

特别附录
仅次于玛里奥的人气系列

自94年4月在GB上的“星之卡比”发卖获得大成功以来，先后在不同机种上制作了7部系列作品，人气度一步登天。其中GB上4部、FC上1部、超任上2部。除了ACT之外，还有一些其它类型的游戏登场，如弹珠台、方块系等，系列最新作“卡比的冒险”将予定在N64上发卖。



▲只用一个按钮就可以吸收或吐出东西，初玩者也很易上手。

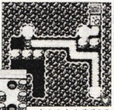
购买理由
“星之卡比 2”又增加了3名新伙伴

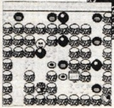
以多采的攻击受到好评的人气动作游戏“星之卡比 2”经过 POWER UP 又回到玩家们的面前。这一次又有新伙伴的加入，它们是“利克”、“卡恩”和“酷”。卡比只要与它们合体，能力就会发生变化。先将敌人的能力 COPY 下来，再与同伴合体，卡比就能掌握前所未有的攻击。当然合体的伙伴不同，变化后的能力也不同，所以你要做各种各样的组合尝试。不过要注意，每一个伙伴都有自己的天敌，千万不要接近它们。

怎样的游戏
通过 COPY 敌人能力或合体令自己强大

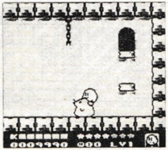
当卡比把敌人吞进肚里时，敌人的特技就会被 COPY 下来，可以 COPY 的能力一共有7种，例如吞了某敌人可以学会喷火，吃了冰块可以把敌人冻住等等。如果同在冒险途中遇到的伙伴合体，不但可以在水中和冰上自由行动，还能够使 COPY 下来的能力威力更大，实在是帮了大忙。游戏一共有七座岛等待玩家去冒险，每座岛上都有一滴“彩虹之水”。如果凑齐它们，就会得到“彩虹之剑”并和最终 BOSS 对决了。

▶卡比可以吸收很多东西，熟练掌握操作的话就试着同时吸收两个道具吧！

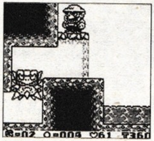




◀在方块中隐藏着“星之碎片”，仔细搜寻每个角落，找齐七块碎片吧！这样就可以获得1UP了。



▲尼克是在 CLASS LAND 中遇到的同伴。象小白鼠一样，可以带着卡比到处跑。



ACT

超级玛里奥大世界3·瓦里奥世界

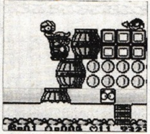
超人气系列第三作的主角竟是瓦里奥，变身成各种瓦里奥，建造梦中的城堡吧！

厂商：任天堂　　发售日：1994年1月21日

特别附录

简单明了的规则让人着迷

自从红白机出现在这个世界上，就开始了它王者之路的“超级玛里奥”，无论什么样的初学者都能上手，而且很容易上瘾，就连看惯了大屏幕的街机仔也能接受。游戏在过关后的剧情展开，以及各个环节的完成度都非常之高。总之，无论是游戏新手还是老玩家都能够体会到它的乐趣。



▲即使在这么小的画面中，也可以清楚地看到每个角色。

购买理由

利用变身后的瓦里奥痛打敌人吧

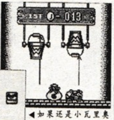
“超级玛里奥”已经成为游戏中不朽的名作，带有王者的风范。而它在GB上第二集“6枚金币”的续集就是这次要为大家介绍的“瓦里奥”。本游戏最大的卖点就是吃了POWER UP宝物后的瓦里奥会不断地变身。有可以飞行的喷气式瓦里奥；有冲撞攻击威力巨大的蓝色瓦里奥；还有会喷火的火龙瓦里奥等等。如果不借着变身把敌人打倒，顺便再赚点金币的话，一旦挨打就会变成矮子瓦里奥。

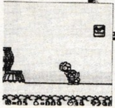
怎样的游戏

为了实现梦想要不断收集金币

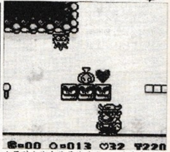
在前作中，瓦里奥想要硬抢玛里奥城结果没能得手，当然他没有放弃，这次又企图把目标瞄准海盗们手里的巨大黄金像。于是只身前往以船长希洛普为首的黑糖海盗团藏身的小岛。用方向键和连打A键躲避上下左右的敌人，一点点地前进。如何顺利过关就要看各位玩家的实力了。

▶在过关后，会有各种事先准备好的迷你游戏随机出现，比如有两个桶、一个有金币、一个有铅块，由你来挑选……

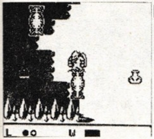




◀如果还是小瓦里奥的话确实太危险了，但只要找到加强能量的道具就可以恢复原来的大小了。



▲得到方块中隐藏的道具可以变成各种瓦里奥，用擅长的身体攻击继续前进吧！



ACT

红色阿利姆 魔界村传说

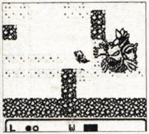
虽然是动作游戏，却存在许多RPG要素的名作。

厂商：CAPCOM　　发售日：1990年5月2日

特别附录

第一关的攻略法

第一关如果不能掌握好飞行是不能过版的，按两次B键就可以腾空。不过只有这些是不够的。首先长时间按下B键，使勇者高高跳起，然后在最高点再按一次B键，这样在空中停留的时间就会稍稍加长，勇者就能拿到以前够不着的坛子，还可以跳过刺床。另外，掉进溶岩中是不会减血的，勇往直前地冲吧！



▲第一关关底只能从侧面攻击，所以要尽量找出有利的位置。

购买理由

“魔界村”的外传登陆GB

人气街机动作游戏“魔界村”的外传，不愧是CAPCOM的制作。难度奇高，稍不留神就会GAME OVER，而且第一面只能接关一次，只能靠根性硬闯了，只要挺过这一关，就能到达村子，听到复活的咒语。不过，还好没有时间限制，只要稳扎稳打，相信不成问题。游戏风格很象RPG。

怎样的游戏

好好掌握B键飞行

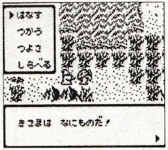
本来一片和平景象的魔界遭不知名军团的袭击，面临灭亡。勇者前去搭救，这就是基本的故事情节。游戏操作不难，A键是发炮，B键按一下是跳，按两下是飞。不过飞行时间只能维持几秒钟，切记。另外，凡是墙壁或垂直的地方，都可以攀登。在游戏中，有一些地方摆着坛子，里面装的是灵魂，只要收齐8个，就可以在魔界的村子里交换一次接关机会，好好利用吧！

▶在第一个村子里居住的魔王雷克虽然样子可怕，但却是朋友，和他说话可以得到死神之手（跳得更高）。

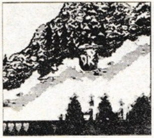




◀因为不能储存，所以要不断地回复，在这个画面中是刚过第一关的地方，无法过关的人要充分利用。



▲一进入魔界就呈现出RPG风格，随机遇敌，而且不打倒一些特定敌人就无法过关！



ACT

超级大金刚 GB

跳跃！翻滚！速度型动作游戏登场！大金刚和迪迪的冒险日记！

厂商:任天堂　　发售日:1995 年 7 月 27 日

购买理由

雪山、水底、热带等多姿多彩的舞台

跳跃、翻滚、借助木桶象大炮一样发射出去……这就是花样极多的人气动作游戏"超级大金刚"。游戏一开始难度就很高，不太容易上手，不过只要不气馁，坚持下去很快就会适应。让我们在雪山、水底、热带森林这些多姿多彩的舞台上自由自在的跳跃翻滚吧。但是请记住不要想踩扁或是踢飞每一个敌人，还是"三十六计走为上"。游戏写实派的视觉效果也许在眼睛适应之前会很不便于观察，但玩家会在不知不觉中沉迷于这个香蕉和大金刚的世界。

怎样的游戏

让我多多收集香蕉和金币，尽快奖命吧

玩家是通过交替操作大金刚和迪迪进行游戏的。从每关出现的同伴木桶中救出另一只猩猩，这样的话哪怕有一次失手，也可以继续游戏，所以千万不要忘记打碎它。另外要多多收集香蕉和金币，尽快奖命。还有，如果每关得不到全部的 KONG 卡片，就算过关也不可以 SAVE，卡片一般会在玩家容易遗漏的地方出现，要好好找哦！当然还需要先确认一下每关 SAVE 点的位置。

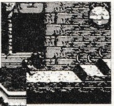
特别附录

黄色的背景一目了然　给人感觉清新有趣

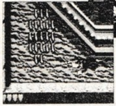
大多刚和迪迪最喜欢的就是香蕉了。所以，游戏的背景是香蕉的黄色和其它灰色的背景，一眼就能区分开来，既醒目又方便，只是看看就觉得很有意思。



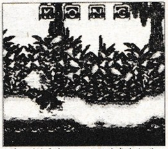
▲各处都有猩猩最喜欢的香蕉，还有10根形成一簇的。



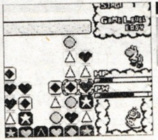
▶敌人并不一定要用回转和跳跃打倒。另外还有一些很灵活的敌人，与其同它交手，倒不如逃跑的好。



◀进入奖励关的入口在很特别的地方，在关内各种寻找吧！奖励关中有很多金币，不去的话可就亏了。



▲在一关内集齐 K、O、N、G4 张卡片后，就可以保存过关记录。



ACT

耀西方块

非常容易上手的游戏，现在仍有很多人热衷于它。

厂商:任天堂　　发售日:1996 年 10 月 26 日

购买理由

以瞬间的判断来消去大量方块

虽然根据模式会有不同，但基本操作还是很简单，只要消去不断出现的方块就可以了。但如果因为玩出连锁或同时消去 4、5 个方块就放松下来的话，就会很快 GAME OVER 的。因为方块下落的速度将不断加快，所以如何用尽量简洁的操作消去尽量多的方块就成了关键。要靠瞬间的判断，灵活的指法，来完成连锁。当瞬间消掉山一般的方块时，那种快感是无法形容的。

怎样的游戏

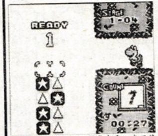
令相同的方块连在一起

游戏规则简单的不能再简单了。5 种不同的方块，横排为 6 列，因为方块会不断从下方涌出，所以要横列两个两个的消去。方块有心形、钻石形、三角形、星形、圆形几种易懂的图案来表示，只要把同种图案的方块排成 3 个就可以消去。但要注意的是，因模式不同，有时如果不连续消去 4 个以上或玩出连锁的话就不会产生效果。

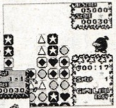
特别附录

灵活运用头脑就会豁然开朗

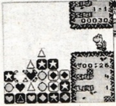
这是人气角色系列的一作，虽然只是消去方块的游戏，但有 5 种不同的模式可以体会不同的乐趣。在一个游戏中可以玩到 5 种游戏，真是超值享受。其中的"方块"模式，既可以消磨时光，又可以调剂心情，另外还可以做为放松大脑的运动，我们极力向您推荐。



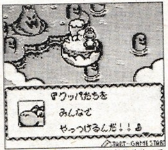
▲在"残酷"的无限模式中要一直不停地消去方块，直到 GAMEOVER 为止。



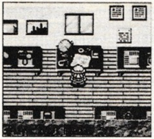
▶消去的方块越多，它上升的速度就越快，所以千万不能掉以轻心，否则……



◀在游戏中会出现单线，当线以上的方块都消去时，就可以过关，进入下一关。



▲情节稍具故事性，玩家为了解救被施以咒语的同伴而展开冒险。



PUZ

匹克罗斯 2

以数字指示为线索减少石板的数量，找出石板下隐藏的画面，是一款要动脑子游戏。

厂商:任天堂　　发售日:1996 年 10 月 19 日

特别附录

最初在 GB 上登场

"匹克罗斯"最早是一种纸上游戏，最初把它游戏化的就是 GB 版的"马里奥的匹克罗斯"。之后，受到广泛好评后又移植了超任版的"马里奥超级匹克罗斯!"。



▲石板横竖各有 15 排，所以一旦出现"15"的数字就要把这一列全削去。

购买理由

可以使用马里奥和瓦里奥进行游戏

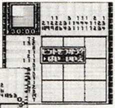
当要翻开错误的石板时，"马里奥"模式中会发出警告音示意停止，而"瓦里奥"模式则会视而不见，是一种面向高级玩家的游戏。当然"马里奥"模式更简单，但同样有时间限制，而且犯错时也会减去时间，所以要正确迅速的进行。而"瓦里奥"模式则是困难重重，一定要小心错上加错，铸成大错。总之，谨慎行事吧。

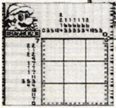
怎样的游戏

正确领会数字的含义

要以提示数字为线索削去横竖的石板，最终找出藏在石板后的图画，例如数字为"5"的话，就说明这行有某处 5 个连续空格，而同样有"3"、"2"、"4"的 3 个数的话，就说明 3 个连续空格，2 个连续空格和 4 个连续空格在这一行中，至于具体在哪里空，就要根据前后左右的情况来判断，当发现不能削去的部分时，就以 B 键来标记成"×"，以便判断。

▶对于这款游戏看来是要好好地动动脑子。仔细观察，仔细分析后的判断才可信。





◀当提示为"0"时，就毫不犹豫的把这一行都打上"×"记号，以示区分。



▲顺利的进行下去的话，还会出现被蜜蜂追赶的人的图案。



ETC

点心抢答

就算你非常爱吃零食，也有答不上来的问题!

厂商:STAR FISH　　发售日:1997 年 9 月 26 日

特别附录

心理测试不容忽视

每过一关后，游戏会问玩家是否参加心理测试，不用说当然会参加。和回答问题一样，从 4 个选项里选出适合自己的，这样电脑就会告诉你的寂莫度和自我陶醉度等数据。因为这些问题都是专家出的，所以近似真正的诊断。



▲一共有四个问题，每答一问，角色就会说一句评语，很有意思。

购买理由

越玩越喜欢吃零食

从二十四小时便利店里出售的零食到世界闻名的糕点，游戏里汇集了范围非常广的点心问题。各种点心的形状、包装、广告到名字的由来光是吃过不可能了解的问题一个接一个。谁要是玩了这个游戏准会成为零食专家，游戏不但角色、音乐十分可爱，而且在每关结束后还有心理测试，隆重推荐给各位女生。

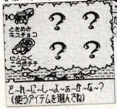
怎样的游戏

别忘了过关后的心理测试

游戏以糖果、口香糖、巧克力、饼干的分类方法出题。可选项的基本上有 4 个。回答的越快得分就越高，每过一关，作为奖励会得到宝物，使用后有的能使选项变成 3 个，有的能加长限制时间，总之游戏会变容易一点点。根据玩家的正确率和做法，可以分为从点心舞女到点心王九个等级。

▶玩家总是答错的话，电脑有时会直接告诉你正确答案。总之，一开始要多玩，并把问题答案记录下来?





◀如果是无论如何也想得到宝物，那就只有再次挑战相应的关了。



▲古怪的小象要干什么?



CAPCOM 智力抢答

从一般常识、动画片到历史、体育,范围广泛,要想通关相当困难!

厂商:CAPCOM　　发售日:1990年12月21日

特别附录
多种多样的问题最多允许错6次

问题范围相当之广,包括电视、文学、体育、食品、交通、电影等众多方面。因为是90年制作的游戏,所以一些关于当时电视、动画的问题很难答得出来,是拼命回忆还是跟着感觉走,由玩家自己决定了。总之,要想通关绝非易事。



▲只要不使用道具,每个问题都是4选,种类也有很多,很难完全正确回答。

购买理由

通向终点的路不止一条

游戏共有四张地图,每张地图通向终点的路都是复数的。只要回答问题,就算原地打转也没人管你,对那些想把宝物一个不落全部拥有的人来说很方便。如果没能顺利走到有宝物的格子里可以兜个圈子再次挑战,要是有利于战胜BOSS的宝物就更不能错过。但要注意一点,别绕着绕着圈子,把血减没了。

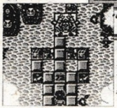
怎样的游戏

有很多问题是理所当然不该知道的

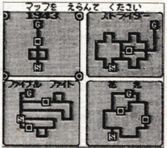
在哈典娜的冒险路上,只有答对问题才能前进,和敌人的对战也同样是回答问题。就算答错了,也不会被怎么样,只是减少HP。一开始有6格血,也就是说答错6次就GAME OVER。另外,抢答有时间限制,慢慢腾腾地很快会被判出局。玩家如果不在"体力"尚存时找到BOSS就麻烦了。



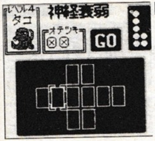
▶正确回答问题后就可以前进了,下一个问题的类型会表示在右上角,认真考虑后再做选择吧!



◀在地图上怎么前进完全由个人决定。既可以全力前进,也可以拼命地收集道具。



▲首先从选择地图开始,复杂的地图并不一定就很难完成!



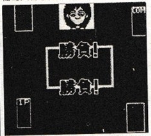
扑克牌合集 GB

大家熟知的扑克牌摇身一变成了TV GAME!如果拥有GB,就能随时随地玩游戏!

厂商:BANPRESTO　　发售日:1997年12月12日

特别附录
角色设定为漫画家唐泽直树

担当角色设计的是漫画家唐泽直树。游戏标题画面中出现的傻乎乎的波奇小猫,还有作为对手登场的短发少女、可怕的眼镜大叔、戴帽子的酷哥都出自他的笔下。特别是在"看谁速度快"中有十二个这样的角色,玩家要与他们一一对决。那种模模糊糊的人物感觉很可爱。



▲"速度"模式名副其实,完全考验人的反射神经,出错卡片的话就会失去时间。

购买理由

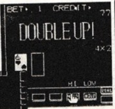
五种招牌玩法重现

"拉耗子"、"找对子"、"看谁速度快"等众所周知的五种扑克牌玩法被搬到GB上来。令玩家随时随地都可以游戏。基本玩法和真正的扑克完全一样。而且还可以按玩家的喜好,将规则设定得更细。

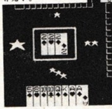
怎样的游戏

基本玩法与扑克牌完全相同

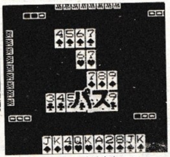
"憋7"是以"7"为中心,将同一花色的牌向两边顺序打出的游戏。"争上游"在日语中叫"大富豪"或"大贫民",是看谁先把手里的牌出完的游戏。"看谁速度快"可以通过通信线二人对战,是比谁先打出桌面上牌的下一张牌。从扣着的牌中找出一样的牌,即"找对子",是考验人的反应和记忆力的。"拉耗子"是抓五张牌,按照同花顺、4张、耗子……的顺序和数字、花色比大小。日本玩法中还可以交换一次牌。那么实际赌一把,看看能胜多少筹码。



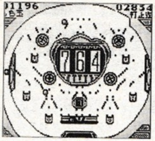
▶喜欢玩扑克的玩家可以称心地游戏了。只要拥有GB和这款软件就可以随时随地的玩扑克了。



◀在"大富豪"模式中,除了"革命"外,还有禁止出"顺子"等有很多具体规定。



▲不要忘记与其他玩家对战哦!



合集

弹子君游戏合集

三部弹子机游戏再加一部方块类游戏组成绝对超值的选择!

厂商:BANPRESTO　　发售日:1996年11月29日

特别附录

游戏传授你弹子机的基础

玩家打羽根机时,只要把弹子打入机器下部的三处洞中,位于机器中央的"羽根"就会打开一下,这时如果能打进弹子……



▲小小的弹子游戏竟然有如此巨大的魅力。如果你是休闲型玩家的话就一定不要错过本作。

购买理由

为了救出公主,在弹子机上一决胜负

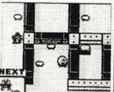
93年至95年之间所出的弹子机游戏的四合一。"弹子夫君1"、"2"、"3"在剧情上是连续的。第一集讲述主人公弹子夫营救弹子机王国公主银子的故事。第二集是说银子病危,弹子夫为她寻找特效药。在第三集里,弹子夫将竞选附马。三集的共同点是只要打弹子机赚够一定数目的弹子就可以过关。而"弹子夫君方块"是一款较怪异的方块类游戏。

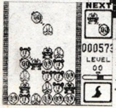
怎样的游戏

选好一台,占着不走

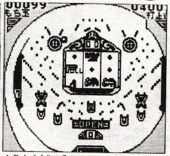
"弹子夫君"、"2"、"3"有着相同的规则,而且都分为"777"机和"羽根"机两种弹子机。如果和机房里的人搭话,还会告诉你一些窍门,比如如何控制弹子速度还有不用一直按着不放就能打出弹子的方法。在"弹子夫君方块"中,只要把两个一组的方块,横竖凑成四个相同的就能消去,而且4部作品只有它可以联线对战。

▶倾听鬼人的事情,帮他们排忧解难吧!只不过全都是打柏青哥。





◀在"弹子夫君"中落下来的方块竟都是柏青哥里的居民。有"弹子夫"、"公主"、"银子"等。



▲努力对出"777"吧!

GAME BOY 秘技

第二次超级机器人大战 G GB　FP=4

练级大法一: 让有"幸运"、"必中"等精神指令的人乘坐有地图兵器的机器的机体,使用上述精神指令后,一次将尽可能多的敌人击毁,可得到大量经验值。笔者曾用乘做赛巴斯塔的正树,一次将平均等级比他高两级的十几个敌人击败,一口气升了19级(用"幸运")。用此方法,要一口气超过最终BOSS的50级的级数并不是难事。

练级大法二: 用地图兵器轰自己人,同样可得到经验值(但金钱不会增多),但射程内一定要有敌机和自己的机体一起完蛋才行。经笔者实践,发现使用地图兵器的人将其它机体打爆后得到的经验值,取决于最后爆炸的机体中机师的级数,与之前爆炸的机体无关,只有让和等级比自己高的机师最后爆炸,才能得到更多的经验值,这样便可利用等级低的敌人而获得较多的经验值。

注:上述秘技也适用于中文版的第二次机器人大战G。

广东清远　温志光

隐忍继承者 GB　FP=5

隐藏菜单: 在进行游戏时,在任何地方,按住B键和方向键的任意一个方向,不放过4秒左右在画面的左上角便会弹出一个隐藏菜单,此菜单共有三项前两项对游戏作用不太大,都是选择音乐的,而第三项是十分有用的,它是用来选择主角行走速度的。如果将其打开便会看到有三个选项,第一项是快速,第二项是中速,第三项是慢速。此项功能对一些觉着此游戏主角行走太慢的玩家十分有用。

河南郑州　被朋友们称为RPG、SLG、AVG狂,但自己一心想成为鼓手的玩家　杨意

口袋妖怪·红绿 GB　FP=3

宝物的作用: 由于《口袋妖怪》这款游戏宝物太多,使玩家不清楚哪些重要,经过不断摸索,发现某些宝物比较有用:

①**タウリン**(攻击+1)②**ブロムヘキシン**(防御+1)③**インドメタシン**(敏捷度+1)④**リゾチウム**(特技力+1)⑤**マックスツプ**(HP上限+1)⑥28号机器(出洞术)⑦**つきのいし**(进化)⑧**ダウジングマシン**(探宝机)⑨**まんたんのくすり**(HP补满)⑩**げんきのかけら**(复活)(11)**ふしぎなアメ**(级别上升+1)(12)**ポイントアツプ**(特技次数+1)　其它重要道具,攻略

中就有说明。

得到第三支鱼杆：只要把第一支、第二支鱼杆都收入电脑内，使道具栏内没有鱼杆，这样到**セキチクへ**村内，与POKE屋右边第二间屋子的人交谈，就可以得到第三条鱼杆，这样你就有依次为**ボロのつりざお，すごいつりざお，いいつりざお**的三条鱼杆。

拾到硬币：在**タマムシへ**村内，有一间赌博机室，在拿到口袋后，就可以赌钱，在屋内你只要搜索可以拾到四处零散落在地的硬币，仔细找可以发现很多。

他人培育妖怪：在**ハナダへ**村从下方经过一棵树，然后再往下走，在中间的屋子里有个人 会帮你培育妖怪，但必须花钱。

交换妖怪：从**ハナダへ**往下方走（同上），在右边屋子有个人，他会用**ニドラン**♀与你的**ニドラン**♂交换，**グレン**村里左方屋子内，第一个门内，分别有一个人愿意**マルマイン**与你的**ライチュウ**交换，和**コンパンは**与你的**モンジャラ**交换。

得到イーフイ：**タマムシへ**的SHOP的右边第二间大楼内有**イーフイ**，但必须从后边上楼，才能得到，给以不同种属性宝石进化状态也不一样。

福建福州　WSX

第二次超级机器人大战 G GB　FP＝3

隐藏机体和隐藏必杀：1、**ミチル**：于5."谋略の町"中，如不击落其座机**ゲッター**—Q，到第三回合**テキサスマック**（**ジャック**）就会到达，后**ミチル**由敌方变为我方NPC，保护其过关后**ミチル**就会加入，并决定分支情节及F—91与ZZ**ガンダム**加入先后情况。

2、**ララア**：于10."光る宇宙"中，**ララア**与大佐会于中途加入战斗，要先将大佐击毁，再去由**アムロ**去"说得"**ララア**，她会加入，她的座机**エルメス**也会归我方所有但要一直等到ZZ"**シロッコの**影"后，方可使用，因为**エルメス**属于宇宙空战型机体，并搭载7格念动粒子炮，**ララア**加入后于25"脱出"后还可得到一架敌方机体**リロアット**。

3、蝴蝶鬼：于12."敌要塞**を破坏せよ**"中只需消灭除**蝴蝶鬼**以外所有敌人，并将**メカ蝴蝶鬼**的HP攻击至1000以下，用流龙马说得**蝴蝶鬼**，由于蝴蝶鬼只攻击流龙马，这时要让流龙 马变为由巴武藏驾驶的**グッター**—3号机体，蝴蝶鬼就不会出手攻击，这样就可以消灭敌人残余兵力后说得他了。在他加入后还可提前得到**シャイニングガンダム**（**ドモン**）**グレンダイザー**（**デユーク**）和**ボスボロット**（**ボス**）。

4、**ミネルバメ**：于13."**マクベの**　"中在第四回合援军到达后出现在敌阵营中，可用兜甲儿说得，**ミネルバメ**是一台由AI人工智能机体，没有人类驾驶员的精神能力，所以并不能被广泛使用。

5、**フオウ**：必须在5"谋略の町"中击落**ミチル**后，于16."**マリオネット・フオウ**"中由**カミーユ**说得，但得不到其座机**サイユガンダム**，**フオウ**的能力还是很棒的，但精神力属援护型。

6．**プル**：于ZZ"**シロッコの**影"中出现可让ZZ**ガンダム**的机师**ヅュドー**去说得，她会撤退，并于26."**リーラレイ**发动"中再次出现，再用**ジュドー**用两次"说得"就可以使**プル**加入，并得到其座机**キュベレイ** MK Ⅱ（搭载7格范围的念动粒子炮，机动性能较高，综合实力较强）。

7．**リユーネ**：于28."时间**よ止まれ**"中让**マサキ**驾驶的**サイバスター**在出口附近停留至第十七回合出现并加入，其座机**ヴアルシオーネ**与**サイバスター**比能力近似而实力稍差，但不能参加"**晓の**决战"很可惜。

8．隐藏机体，V2**アサルトバスター**：当ZZ"**シロッコの**影"过后可得到V2**ガンダム**（拥有"分身"，"Bシール"能力），你这时要将其机体性能（HPEN，反应装甲）改至极限即可得到V2**アサルトバスター**，大约要186800元。（当然用这些钱改造其他机体也会增加特殊能力如**バイオ**反应限界＋15，**げんき**每回合回复10EN等等，有兴趣可自己试）V2**アサルトバスター**，拥有很强的武器并增加"分身""**エフイー**"（光学武器攻击无效化）"**げんき**"（EN每回合回复10）的能力，但其机师并不能发挥此机体能力，你可选择拥有"气合"、"热血"、"必中"等能力的机师，这样才能充分发挥"分身"与"**エフイー**"的能力。**シユラク**队中有两人攻击力不弱，你可自己试着搭乘V2**アサルトバスター**。

9．最终奥义"石破天惊拳"：于28"时间**よ止まれ**"后选择"**ギアナ**高地"在34"死斗！**マスターアジア**"中选用**ドモン**的**ゴッドガンダム**将东方不败的座机风云再起的HP攻击至1/ 2以下；后在东方不败攻击时防御这样，东方不败便会与**ドモン**对话。然后下回合击落东方不败，就可得到最终奥义"石破惊拳"。（威力巨大，但为三格攻击的武器，不能移动攻击且气力需达160且EN要155格才可放出）。

天津　疾风的老鸭

超级机器人大战 GB　FP＝4

万能说得法：用此法可任意说得对手的机甲，且成功率可达90％以上。首先，先调出无限精神指令，调用"**きょうめい**"这一指令，如没有这一指令，就一直选用别的精神指令，直到其出现为止，（附"第一次"的精神指令为随机出现，并非专用），使用后，如有敌方机甲邻近，就采用说得指令去说服对手，成为己方一员（但敌方首脑，不可说得）本人最强时拥有对方两架巨型萨姆！！

附：此技有一定缺点，如队伍人员为最大时，无法说得对手且一次出击

时，如要求出动五机，全部出满时，不能说得对手，此现象在后几关时才会出现。

女神转生外传Ⅱ GB FP＝5

武器的特殊功能：在一些隐藏山洞中可获得武器，装备上，在战斗中使用后，常会有一些意想不到的效果。如**マグスのふく**可吸敌人的魔法值为己用，有些则对敌施放毒烟等。

隐藏山洞：在**ヒユバテイア**上方处有一块正方形，须飞空艇。

在**リユカオン**左下处。

在**ブランテイカ**处的右方树林里。

サフイア、クラウ的ランカ魔法用法：ランカ魔法是必须使两次，对敌全员攻击，且魔法值只使 2 个单位。在游戏前期非常有效，破坏力强。关于**ラリカイソ**魔法则是使用四次，攻击力更强。

打败魔王法：对于只有 30～50 级的情况下，让速度快的使用毒烟攻击。让防御力强的排在前面，攻击力弱的干脆按防御或使用回复药（速度须慢才使用）。**クラウ**则每回合都使用回复魔法，自己多装备一些回复魔法，其他的使用合力技（二人）。

如果不行的话，先到旅店去只保留一名或二名主角，其他的全使用魔兽，最后去武器店装备（像人样的魔兽才能装备）。

装备好后，发现魔兽们的各项能力值都提高许多。OK，其他两名主角则使用合力技，魔王就容易对付了。最好，让魔兽装备在山洞中找到的武器，则更强。

广西玉林　邹鹏

罗德岛战记～英雄骑士传 GB FP＝7

选关密码：第一关：8823　第二关：5963

第三关：4126　第四关：2610

广东　太简单了　张礼怀

口袋妖怪・红绿 GB FP＝4

保命法：如果怪物们身受重伤，又被围困于草地中，要是手上已拥有01号秘传机器，则可以用"间切"能力将面前的草地除掉，不断前进，直至脱离危险。

枯叶村首领的机关：当消灭枯叶村首领门外的三个妖怪教练后，机关就自动启动了，只要一个个的调查，直至出现了一条比其它长的信息时就说明你找到了第一个开关，则下一个调查向上数 2 位，向左数 3 位的机关，则大门可打开。

收集妖怪的奖励：当拥有 10 种妖怪时，可穿过枯叶村右面的山洞到后面的小屋，可获得 05 秘传机 器；当拥有 30 种妖怪时，可去枯叶村右面通往栈道的关卡二楼，可获得（**ダウジングマシン**）；当拥有 50 种妖怪时，可去石竹村外的屋子二楼，可得到（**かくしゆうそうち**）。

湖北武汉　在安徽当兵也不忘电玩的　夏刚

DQM 特瑞的神奇王国 GB FP＝4

预测怪兽极限法：在这款游戏中，每一种怪兽都有自己的极限，而知怪兽极限方法除了将其怪 兽进到极限外；还有一法就是在大树园第一次震动后，带怪兽到牧场，和楼梯旁边的怪兽**パオーム**交谈，它就会说出你怪兽的极限。

快速赚钱法：在 DQM 中，赚钱除了在迷宫中拾到外，就靠卖道具了，而最好的卖道具场所，就是迷宫中偶然出现的商店，在那里老板会原价买你的道具，而最值钱的，就是杖，包括**ふふきのつえ**（4000G）；**いかづちのつえ**（3500G）；**マえマのつえ**（2000G）。笔者一次赚了 50000G，真是开心，用这种方法赚钱要有一点耐心，因为商店不是常有的。

广东湛江　想置身于 DQM 的　龙

心跳回忆 POCKET(体育篇) GB FP＝5

隐藏事件：当主人公在学校里的时候，把他的体力用尽（注意不要让他生病）。在让他拼命的学习文科。这样当压力达到一定数值时（似乎是随机定的）主人公就会在放学后因头昏而闯入女子更衣室。（快闪）

隐藏画面：在选择每天干什么的画面上按下 SELECT 键，便可以看到不同的底板上有各位令大家心跳不已的女孩们而且有很多幅。（因为我只玩过体育篇，且发现时已成功了 6 个人，所以该画面是否和成功人数及版本有无关系还不清楚）。

云南昆明　因追不到馆林而不会"心跳"的　康永兴

幽游白书Ⅲ——魔界之扉篇 GB FP＝7

最佳练级的地方及快速升至 LV10 法：在游戏开始不久后到建筑工地摆平柳泽，回到学校后会发现学生变成骷髅和黑色的怪物，经验值奇高，骷髅 EXP10，怪物 EXP9，只几个来回便可快速升级，四人升至 LV6 即可，因为游戏后期有四个迷你游戏的地方，以高水平完成即可升至 LV1 0。

迷你游戏：在遇见仙水事件及狙击手后，再来到幻海师傅处（市区西侧）与其交谈即可进行三个游戏（有小浦的拼图，掰手腕及与游戏机王的石头剪刀布）

飞影迅速升级法:限于LV1~4的飞影,先放一个黑龙波开路,飞影在其后以快跑追赶,即可以让敌人兵败如山倒,MP不够立即回莹子处补给(本人在5分钟内完成升至5级)。

飞影的怪异现象:由于桑原藏马飞影每人都有一招特殊技,桑原为跳跃中↓+B,藏马为二段跳,飞影则为连续跑跳不停。进入学校一层,摆平所有敌人后回到最初进来的地方(不要出学校),按→→+A跳上台阶,再按↘+A使其跳下,会发现其速度明显变慢,奔跑,再跳下,跳下,反复几次后会发现一个有趣的现象,速度比蚂蚁及桑原河马还慢的"狂奔"中的飞影。

上海　吴铮

沙漠风暴 GB FP=5

全关密码:第二关:JHGGL

第三关:GBXHDZ

巧妙避敌:玩家驾驶的直升机在攻击敌方坦克类武器时,常因左右躲闪不方便,被敌人武器击中而耗费血,但学会此法,就不容易费血了:待玩家直升机接近敌方武器时,并在飞机机枪射程之内时,将A键B键同时按住不放,此时控制方向键的左或右,飞机就会横向向左或右移动,会很容易躲避敌人炮弹,虽只能使用机枪,但总比早早从天上掉下来好。

新疆乌鲁木齐　刘栋

FIFA足球98 GB FP=5

向后传球:要向后传球,而且用脚后跟妙传,只要按住选择键SELECT就OK,队员就会用脚后跟妙传给后方与自己相反方向队员。

无赖战法:对方守门员抱球将发大脚时,控制一队员到守门员正前方且紧挨着守门员,当守门员发大脚时,球会打到这名队员头上然后反弹进球门,成功的关键就是上述队员的站位。

新疆乌鲁木齐　刘栋

音速小子Ⅵ GB FP=7

选关密码:第二关:598926　第三关:416670

第四关:618036　第五关:433624

第六关:890964

上海　只有GB的我渴望有一台PS　潘秀飞

天使之翼J·全国制霸への挑战 GB FP=7

选关密码:第二试合:JIMC　第三试合:JKAM

第四试合:JGME　第五试合:NCGK

第六试合:MKKP

上海　只有GB的我渴望有一台PS　潘秀飞

林宝坚尼赛车 GB FP=5

隐藏选项:进入选择赛车场地的地图画面时,按一下SELECT键,画面中的选择箭头会消失。这时可以移动上下键来选择位于画面右下角的三个菜单。其中DRIVERS是查看驾驶员资料,GARAGE是汽车修理厂,SHOP是购买汽车零件和升级的地方。

上海　只有GB的我渴望有一台PS　潘秀飞

魂斗罗 GB FP=5

获取九条命法:在KONAMI厂商画面下迅速输入"上上下下左右左右BABA上上下下左右左右BABA",等一会出现完整的标题画面时再输入"上上下下左右左右BABA再连按六下START键,进入游戏时便可看到原来的2条命已变为9条。"

上海　只有GB的我渴望有一台PS　潘秀飞

鬼太郎 GB FP=5

隐藏的两个老妖怪:在通关后再次取回记录,发现已回到了自己家中。此时,前往**つるべ　ちよう**在左侧的楼房中有一个女孩和小狗**アップル**,同小狗交谈可得一把钥匙**げすいぞうのカキ**",再前往右侧楼房中那间进不去的屋子,此时便可进入,里面有一只老鼠精。同样破关后,前往**かみおかちよう**,进入下面可以不断取物品的大房子里,与给药的旁边那人说话(戴帽子的)便可得一把钥匙,**すいもんのカギ**,再往此村右下角走,发现一铁栏,此时便可穿过铁栏,经小河前往一洞窟,深处有一老蟹精。(此二妖实力非常,需小心对付!)

上海　陈挺

炸弹人 GB FP=7

选关密码:

1-1:4696	1-2:7006
1-3:8774	1-B(OSS):5141
2-1:9185	2-2:4610
2-3:2630	2-B:3569
3-1:8401	3-2:8264
3-3:0173	3-B:2828
4-1:4152	4-2:3451
4-3:4312	4-B:0874

5－1:1909	5－2:5010
5－3:2904	5－B:1726
6－1:3614	6－2:0610
6－3:9867	6－B:9618
7－1:1884	7－2:7702
7－3:6925	7－B:7110
8－1:5814	8－2:8136
8－3:0390	8－B:3158

广州　Enemy Zero 的忠实战友　Dr.J

恶魔城 3 GB　FP＝5

隐藏的第六关：在第五关中，消灭第一个 BOSS 后，进入下一道门；发现外面有一个入口，但进去也是没用，不如先向上走，再从右边的出口出来，一直走，发现第一道障碍物时，可逃入陷阱，将一直掉入第六关。此关可得到"十字镖"和"闪电术"。进关后，便回到第五关。这里如果不多冲关几次是很难发现的。

浙江玉环　谢松波

萨德传说 GB　FP＝4

伙伴妙用：在此游戏中，会结识一些无法装备武器和防具，也无法补充药品的伙伴。因为他们的加入是暂时的。在战斗中，选出他们的道具，在八种相同的道具中，其中有一个道具可以为自己伙伴加满 200HP；其它的均无效，这种方法可无限次使用，但在行走中无法使用。

浙江玉环　谢松波

月影村之怪物 GB　FP＝5

仓库速建法：首先让西林救出ナギ后，并把他送回村里。然后在下次冒险中，在任意一层　　让大风把西林吹走（即浪费回合数，大约需要150％左右的腹值才行），反复三次，便可建好仓库的第一阶段。最后再救出下一位；并再用以上方法反复四次，仓库便可完全盖好。这样一来，对于今后的冒险会方便些。（注意：要带够饭团。）

上海　陈仲伟

塞尔达传说・梦见岛 GB　FP＝3

巧打最终形态的最终 BOSS：当最终 BOSS 变身为最后一个形态后，一般武器（包括弓箭、炸弹）对它是没有用的。但只要准备好回旋镖，在 BOSS 睁开眼睛的时候掷出去，便可一击必杀。

"屠杀"动物：村内的鸡和狗是用一般武器杀不死的。其实只需在它们身上撒上魔法粉，便可将其杀死。

钥匙变叶子：第三宫的大门钥匙是隐藏在一个花园内的。但必须先要得到五片叶子才能获得青蛙王子的允许，通过暗道，进入花园，得到钥匙。玩家其实只要在有猫头鹰像的花园的左边一个画面内，在向右边画面中移动时，运用神奇移动法，便可轻松到达花园内得到钥匙。但钥匙变成了叶子，可 BOSS 的大门还是照开不误。（注：至于神奇移动法，详情可参看《97秘技宝典》。玩家如熟练掌握并了解其特点和性质，不但可以发现很多有趣的事情，对以后的游戏也有很大帮助。在简述其方法：当画面切换时，按选择键即可。）

女主角变身大法：首先，当主角得到第三件乐器后，不要去海滩与女友相会，可直接去有那只大海象挡路的地方，运用神奇移动法越过大海象；打败老沙蚯得到钥匙。并得到第四件乐器。按剧情，玩家身边会多出个幽灵，此时便可带着幽灵去与女友相会。经过一番对话，玩家会发现原先的女友竟成了幽灵！（哇！尸变了！）这样主角的身边便有了两个幽灵。此后，按剧情女主角还会变成鸡！（有点魔界塔士的味道吧！）并且女主角能跟随玩家到很后面。至于 1 号笛，玩家不必按秘技上的故事顺序去得到！

去见最终 BOSS 的第二条路：此路无须奏乐，哪怕你一件乐器也没有。玩家只要运用神奇移动法，不择手段地进入第 8 宫。（具体方法请玩家自己摸索，提醒大家要善于利用类似转移器的东西。）进入到有一只大蝙蝠的房间，进入右边的房间，踩动机关，在进入下方的房间时运用神奇移动法，便可进入一个奇异的地方，此时只需一直向右边走便可见到最终 BOSS。（本人在玩此游戏时，只得到六件乐器，一支 3 号笛，且女主角和鸡又都在的情况下，打通此游戏。就看哪位玩家能破本人的纪录！）

上海　陈仲伟

真女神转生Ⅱ GB　FP＝5

山洞寻友：当满月时（即 15－17 日），主角进入山洞作战时的战斗力最高。但有些山洞中有不少强力魔兽，如在此时想进洞说得是完全不可能。如想得到它们，最佳的时间为 27 日左右。

巧用魔兽休战法：玩家如果在与敌人交锋时发现，敌方队伍中有些魔兽自己队伍中也有（必须己事先编入战斗队伍中），这样玩家便可用交谈指令去说服敌人休战。有时，敌人一出现便会自动离去。此法在山洞中且为满月时仍有效，且成功率为 100％！

上海　陈仲伟

口袋妖怪（红） GB　FP＝4

关于收集强力妖怪：本人认为《GB 特辑》中，那条关于轻松收集强

力妖怪的秘技疏漏颇多。根据经验（主题是记录跳掉了）；收它们时的较佳时间为××：10－30之间，这段时间内成功率较高。且必须带足六个妖怪。不可太强，也不可太弱，一点一点地将其的HP值削弱至1/4时，便可尝试投掷精灵球。如果哪只妖怪在应战中实力不及，就让它牺牲，不可替换。本人收集它们一般不超过2枚精灵球。如果玩家收到了它们，它们会因没有空位子而自动回到电脑中去的。值得注意的是，在不同时间内捕捉的同种妖怪，它的能力指数也不尽相同。

笨人专用偏方：此法也谈不上偏方，但对笨人特别有用。相信不少玩家（包括本人的一些朋友）在对付第3位BOSS时，会因为他那紧闭的大门，而望门生畏。其实，玩家只要在找到1号钥匙后，记忆一下，接着按一定顺序将那些桶挨个找下来。如第一个没找到，四个一起按，重新开始找第2个……。此外，在宝兰村正下方有间屋子内，有位数灵训练员，他能帮你提升妖怪等级。但被提升的妖怪并不会因为等级的提升而进化。

上海　陈仲伟

魔界塔士 2 GB　FP＝3

巧打维纳斯：BOSS维纳斯是个十分令人头痛的家伙。她高效的回避率，和强力的攻击使玩家大伤脑筋。其实，玩家只需看看附近的武器店内是否有“**ビームライフル**”可供购买，或让自己队伍中的怪兽朋友吃　变成眼球怪，运用它的自备武器“**ビームライフル**”，便可轻松取胜。（命中率100％）

第2强力武器：在游戏后期，会在山洞内得到超强力武器**グングニルのヤリ**，它可使敌人一击必杀。但在此之前，玩家还可以得到武器“**よいちのゆみ**”它不但命中率100％，且对付一般敌人也可一击必杀。极少数敌人除外。

巧打阿波罗：阿波罗皮厚，劲大，身手快，不愧是最终BOSS（倒数第二位）。其实打败它也很容易，只需去这个世界的道具店内购买个“**いやしのつえ**”，然后装备在队伍中不太重要的队员身上（父亲除外）。战斗时，父亲的武器栏内也有这东西，便无须参加战斗，它只须与那位装备好的队友不停地用“**いやしのつえ**”，即可有70％的取胜机率；如只有父亲在用，只有30％的胜率；如是队员在用，就是100％的败率。（另外，在去攻打电脑的时候，请玩家多购买些“**エリクサー**”及“**コテージ**”。作用是单体复活，和全体回复；此外，“**めがみ**”的武器“**フレア**”要善加利用！）

上海　幻想能手持圣剑，带领着三个女同伴，驾驶着阳光高达，向太空进发，去参加邪恶博士举办的宠物小精灵联赛的玩家　陈仲伟

机器猫 Ⅱ 惑星传说 GB　FP＝7

第一关：2小关：ねこ　ねこ　とり
ねこ　せみ
3　いぬ　ねこ　とり
ねこ　ほや
4　みけ　やこ　とり
ねこ　たら
5　こし　ねこ　とり
ねこ　はな

第二关：1小关：ひな　ねこ　とり
ねこ　るり
2　うお　ねこ　とり
ねこ　ひな
3　あゆ　ねこ　とり
ねこ　くま
4　かも　ねこ　とり
ねこ　みす
5　かも　いぬ　とり
あり　そら
6　かも　いぬ　おけ
あり　たい

第三关：1小关：かも　みけ　おけ
あり　たら
2　かも　くま　おけ
あり　ほや
3　かも　うし　おけ
あり　くも

第四关：1小关：かも　わに　おけ
あり　かま
2　かも　わに　ひし
あり　はと
3　かも　うお　ひし
あり　たこ
4　かも　あゆ　ひし
くも　たい

第五关：1小关：かも　あゆ　ひし

かま　たら

2　かも　かも　ひし

かま　つえ

第六关:かも　かも　ふろ

いけ　にわ

广西南宁　韦海

米老鼠 GB FP＝7

关	密码	关	密码	关	密码	关	密码	关	密码
第2关:	SZWS	19	Z22Z	36	TZPW	53	2P3X	70	SHE2
3	ZS2S	20	ZTPZ	37	2W3W	54	2XEX	71	ZE42
4	ZZPS	21	SP3Z	38	2XEW	55	TP4X	72	ZH92
5	SW3S	22	SYEZ	39	TW4W	56	TY9X	73	W3R2
6	SXES	23	ZP4Z	40	TX9W	57	P2RX	74	W1F2
7	ZW4S	24	ZY9Z	41	PSRW	58	PTFX	75	X3J2
8	ZX9S	25	W2RZ	42	PZFW	59	Y2TX	76	X1K2
9	WSRS	26	WTFZ	43	YSJW	60	YTKX	77	WEM2
10	WZFS	27	X2JZ	44	YZKW	61	PPMX	78	WHC2
11	XSJS	28	XTKZ	45	PWMW	62	PYCX	79	XEA2
12	XZKS	29	WPMZ	46	PXCW	63	YPAX	80	XHO2.
13	WWMS	30	WYCZ	47	YWAW	64	YYOX(注:O均为字母)		
14	WXCS	31	XPAZ	48	YXOW	65	S3S2		
15	XWAS	32	XYOZ	49	22SX	66	S1W2		
16	XXOS	33	2SSW	50	2TWX	67	Z322		
17	S2SZ	34	2ZWW	51	T22X	68	Z1P2		
18	STWZ	35	TS2W	52	TTPX	69	SE32		

广西南宁　韦海

虎鸽 GB FP＝4

选关密码:

2.TCST	3.GGMC	4.SHFP	5.RGCC
6.WBRD	7.SHBP	8.SFZC	9.QDFZ
10.DBLL	11.DGTC	12.ZBBM	13.DFSK
14.GBLD	15.ZCRB	16.FFRC	17.RBBT
18.RCGD	19.TGPC	20.DNFT	21.SBNG
22.TYRC	23.LBVC	24.NBTC	25.JGZZ
26.HCLP	27.KFNG	28.GFFT	

北京　孙健

桃太郎电剧 2 GB FP＝6

选关秘码:第一大关:桃平野

01 小关:786467 或 786724

02 小关:270387 或 270644

03 小关:794691 或 794948

04 小关:262739 或 262996

05 小关:787043 或 787300

06 小关:270963 或 271220

07 小关:795267 或 795524

08 小关:393363 或 393620

第二大关:雪乃国

01 小关:526387 或 526644

02 小关:010307 或 010564

03 小关:534611 或 534868

04 小关:002659 或 002916

05 小关:526963 或 527220

06 小关:010883 或 011140

07 小关:535187 或 535444

08 小关:133283 或 133540

第三大关:竹乃国

01 小关:788547 或 788804

02 小关:272467 或 272724

03 小关:796771 或 797028

04 小关:264819 或 265076

05 小关:789123 或 789380

06 小关:273043 或 273300

07 小关:797347 或 797604

08 小关:395443 或 395700

第四大关:鬼国

01 小关:551739 或 557396

02 小关:041059 或 041316

03 小关:565363 或 565620

04 小关:033411 或 033668

05 小关:557715 或 557972

06 小关:041635 或 041892

07 小关:565939 或 566196

08 小关:164035 或 164292

第五大关:鬼ケ湾

01 小关:819556

02 小关:303476

03 小关:827780

04 小关:295828

05 小关:820132

06 小关:30452

07 小关:828356

08 小关:426452

第六大关:鬼岛

01 小关:559476

02 小关:043396

03 小关:567700

04 小关:035748

05 小关:560052

06 小关:043972

07 小关:568276

08 小关:166372

第七大关:地狱界

01 小关:821636

02 小关:305556

03 小关:829860

04 小关:297908

05 小关:822212

06 小关:306132

07 小关:830436

08 小关:428532

进入隐藏关"仙人岳":先登录密码"428532"后可发现是"地狱界"最后一关。此时先不要去攻关,而是退到"雪乃国"的 06、07 小关,可发现版面不同,变成了水底世界。敌人全部变成攻击型潜水艇,此处出口在左下角,过关后就可进入"仙人岳"。"仙人岳"也有 8 个小关,其中 02、04、06、08 小关都有 BOSS。他们分别为:剑道鬼、柔道鬼、功夫鬼、小丑鬼。05 小关也有一小 BOSS,叫做"骷髅雷神"(以上"鬼"名都是笔者自取的)。全部通过后,就有一个老者从天而降,而桃太郎却变成了"桃太郎"奥特曼。而秘码也变成了"444918"。

进入隐藏游戏关"桃源乡":同样先登录秘码"428532",然后退到"竹乃国"的 04 小关,又可发现版面变了,敌人变成幽灵和鬼怪灯。注意!被幽灵碰一下的话,它有时会偷走你的钱,打掉鬼怪灯,全版会变黑了一会儿。此关出口在右上角,过关后就可进入"桃源乡"。按"START"一下看一下左方"G"有多少,至少要有 10 个才能全部玩过 7 个游戏馆。可先去"竹乃国"的 06 小关,到右边一瀑布,乘一水泡上升,注意不要碰到墙上,否则水泡会破掉。然后进入右边一个洞口,里面可奖 3 条命和一个 G,如此一直打此关,就可得到无数的 G。

福建福州　黄丹

超级机械人大战・通信管家 GB FP=5

获得额外机体:在通关一次后,在返回标题画面时会发现多了一项**おはなしをやりなおす**。此时不要去选此项。而选择**つつきから**,会回到超A级时的 4 月。游戏进行到 5 月,便会有信件来,上面写着将送量产型 V **ガンタム** F 等 4 部机体给你。当你将超 A 级中的七项比赛取得冠军(前一次超 A 级的七项比赛也要取得冠军)此时将出现两次七项比赛全胜的信息,并送两部机体和一名妖精给你。

广州　第二次中所有 NEW TYPE 均已升到 LV99 的　谢国威

口袋妖怪・红绿 GB FP=5

提升至 LV100:条件拥有七种道具(任何道具都可以),在战斗画面时开启道具表,指着第七件道具,按 SELECT,直到箭头开始闪烁,再按 B,再选择攻击,把箭头指向任何一个绝招,按 SELECT,直到闪烁,这时会发现绝招发生了变化,再用此绝招把对手打死,即可使自己妖怪的 LV 升到 100 级(有时是 50 级或以上的级数),若想一次使多个妖怪升级,只需在绝招变化后换另一只妖怪,再把它换走,用此方法把想升级的妖怪一便,再把对手打死,则最后升级时它们的 LV 会上升至最强。

(注:妖怪升级后其绝招会消失,但只需在它们身上装上相应的机器,便会恢复。)

深圳　J.L

心跳纪念品・POCKET GB FP=4

宗像尚美:第一年(第八、九、十月份)有音乐会,带宗像去听,她会和你带她去看棒球一样,听音乐会时她会很兴奋。

片桐彩子:在绘画部的学习当中,她作的便当会让全体绘画部成员拉肚子,她会来向大家道歉(随机定)在任何一年都可能发生。

清川望:(1)与以上片桐彩子情况相同。

(2)体育值高时,第一年约清川望去海边,她会独自一人游到海对面的小岛上去,她是玩高兴了,"我"却是很生气;第二年再去海边(体育值在 200

以上)，清川望再次游去小岛，你也会一块游过去，刚上岛，天气突变下起大雨，打雷闪电，清川害怕的投入"我"的怀抱(太浪漫了)，第二天，脸红的她对你说了一大堆话(太纯情了)；第三年再次约她去海边，在海上的小岛上，清川回忆去年的美好往事。(我在心跳体育篇中最喜欢清川望，一个不以长相看人的，学习差的，泼辣而格外纯情的女孩)。

藤崎诗织：(1)书上介绍的(绝对 GAME BOY 读本)上，关于诗织的事件栏里有两个事件条件全是"?"号，其实回忆事件有三件，而且条件也是有的，第一年约她去海边之前，先约她去看一部叫《恶魔城》的电影，诗织看后评论说电影很不好，你表示赞同，她高兴你的回答，在去海边之前的晚上她就会约你去放烟花，回忆起儿时放烟花时，"我"被烟花炸伤，之后两次回忆条件是在半哭脸的情况之下，一次为诗织摘栗子从树掉下，头上碰了一个包；还有一次是两人不知酒的味道，结果喝的你口吐白沫，眼晕，头发金星，相当可笑的场面。

(2)第三年十月份约诗织去中央公园，在草地上的小歇，谈天。

(3)在条件最　之下，挑中诗织的圣诞礼物，会有浪漫的白色圣诞，两个人在路上一起走时，白雪飘飘。

(4)第三年文化节，约诗织去图画部有裸体模特，"我"很吃惊，诗织很不好意思。

(色狼)早乙女好雄：同上(4)，好雄在你没约女子情况下，会硬拉你去看以上的展出，你如说没兴趣他会生气。(我给主角起名寒羽良，因为物以类聚，好雄不好，主角就也不好)。

兰州　极度喜欢雷欧娜的　翟子鹏

90 大海战 GB　FP=7

选关密码：

1.GJYQCN	13.NVKGTL	25.BDVQZQ	37.ZJRQKN
2.GMTQCQ	14.HMSQCQ	26.BLWQJV	38.PXGGTL
3.QTCQTB	15.HHVQZW	27.YWMGPM	39.PSHGTC
4.GBXQZP	16.HBWQJD	28.TRGGTD	40.CGYQJS
5.GFSQZT	17.NRMGTD	29.TQHGTD	41.PNZGPK
6.GHWQZW	18.YTGGPB	30.ZMYQDQ	42.PYCGTK
7.GLRQZV	19.BGNQBS	31.JHTQJW	43.CMXQCQ
8.HLQQJV	20.BMYQCQ	32.TSCGTC	44.PTDGTB
9.HKNQZP	21.YRZGXD	33.TYKGPK	45.PRLGTD
10.NQBGYD	22.BHPQBW	34.JGSQJS	46.PPFGYM
11.HGTQZS	23.BFXQZT	35.TTLGPB	47.PQMGTD
12.HDPQZQ	24.YNDGTK	36.JZWQKX	

浙江台州　林国斌


感谢名单
佛爷
敖厂长
黄河
曹越
黄健
海星
骑士
王修泽
梦楠
青蛙河边跳
柴可
姚晓岚
fxxkin_日日野
丛书
永久保存版
2000
1—4辑

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新